『マウス』を始め、多数の周辺機器を発表!!

月刊ピーシーエンジンファン

平成4年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻第10号(通巻47号) 平成元年10月2日第3種郵便物認可

490YEN OCTOBER 1992 10

PC Engine FAN

MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER



MONSTER MAKER 総力特集

冒険の序章をマップで徹底分析

モンスターメーカー闇の竜騎士

特報

8M大容量を得て28人のレスラーが出場

ファイヤープロレスリング3 Legend Bout

maker land

ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ 風の物語

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

スーパーダライアスII

横山光輝 真・三国志

サークI・II

好評連載コミック

コズミック・ファンタジー

特別付録

越智一裕&ニャン監修

コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ 攻略ガイドブック


SUPER CD·ROM² SYSTEM
そろそろ、名作
Ⓒ浦沢直樹/小学館・読売テレビ・キティ
Ⓒ1992 小学館プロダクション Ⓒ1992 HUDSON SOFT Ⓒ1992 SOFIX
YAWARA!
猪熊柔が、滋悟郎が、表情豊かに大活躍!
ゲームの世界で、あの一本背負いに会える!
コミックスでもアニメでも爆発的な人気を誇る
「YAWARA!」が遂にデジタルコミック化。
オリジナルのグラフィックと演出できみに迫る。
柔「またあの記者ね!もう許さない!
人の家までのぞきなんて!」▼
【CDロムロム・スーパーCDロムロム両対応ソフト】ソフィックス/10月1日発売/希望小売価格6,900円(税別)
CD-ROMはNEC
PC Engine
DUO
PCエンジン デュオ
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3〉が必要です。

で遊びなさい。

NEC



コズミック・ファンタジー3
・冒険少年レイ・

シリーズ最高のドラマとゲーム性！感動銀河大作「コズミック・ファンタジー」に堂々第3弾登場。

原作・脚本・キャラクターデザイン、越智一裕。美しさを極めたCDアニメーションと、緻密なシナリオが、あなたを大銀河絵巻の世界へ誘う。



【スーパーCDロムロムソフト】日本テレネット/9月25日発売予定/希望小売価格7,600円（税別）

いいソフトは、いいマシンで遊べます。

PCエンジン・スーパーCDロムロム 一体型ゲームマシン

PCエンジン デュオ

- ■Huカード約250、CD-ROM約140の膨大なソフトタイトル数。
- ■Huカード、CD・ROM²、スーパーCD・ROM²、音楽CD、CD-Gのソフトに対応。
- ■スマートなノートパソコンサイズ。ハイクオリティ・デザイン。

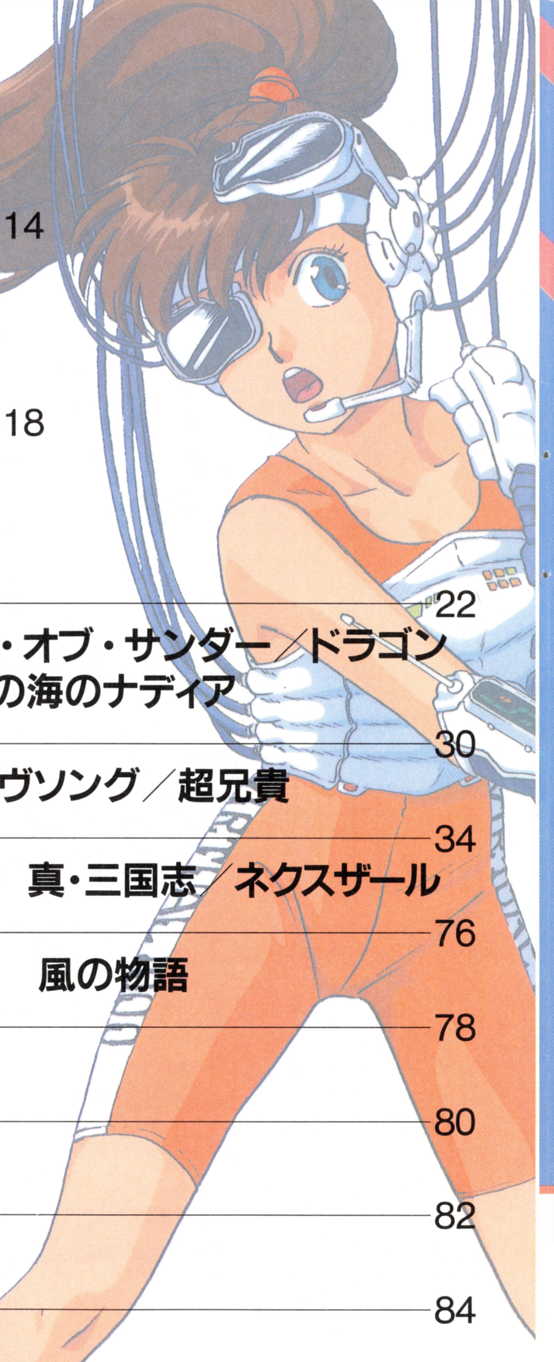
好評発売中！

PC Engine　HE system　NECホームエレクトロニクス

MONTHLY PC Engine FAN

CONTENTS

10 OCTOBER 1992



<発売>株式会社徳間書店
<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●副編集長／石塚宏治
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
<編集>
●スタッフ／
[東京] 阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和
[仙台] 飯塚宝・千田誠行
●アシスタント／
[東京] 青木静人・栄村優子・川上みゆき・川添聡志・河原大介・北見啓一・坂上裕・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司・前田健志
[仙台] 伊藤明照・伊藤克則・伊藤由香・伊藤由美・佐藤和広・鈴木享子・千葉保弘・砂金雅彦・三瓶美江
<デザイン>
●AD／石井達也
●スタッフ／[仙台] 鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／[仙台] 金上富雄・板橋里佳
<協力>
●校閲／笠原紀彦
●写真／浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・中島みどり・有限会社秋葉工房・有限会社ミロ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／石井達也

特別付録
越智一裕&ニャン監修 **コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ 攻略ガイドブック**

原作だけでなく、ゲームの開発にも深く携わった越智一裕氏を監修に迎えついに完成

NEWS

PCエンジンの周辺機器『マウス』が正式発表! ほか3機種の新製品も同時に公開!!

COMICS

ついに連載も10回目に突入し、惑星ゾラに降り立ったユウとサヤの冒険記も佳境に!

ATTACK SPECIAL

スペック表の見方

① 媒体	HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
② 対応機種(容量)	Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③ 発売予定日	この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
④ 予定価格	メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑤ ジャンル	編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑥ 継続機能	ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑦ その他の機能	ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑧ 現在の開発状況	ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認をを行った時期を示します。

① Hu	② Huカード(8Mbit)
③	10月23日発売予定
④	9800円(税別)
⑤	シューティング
⑥	パスワード・バックアップメモリ
⑦	マルチタップ対応(最大2人)
⑧	80%(8月17日現在)

GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。


20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
PCエンジンで
熱闘開始!!
人気マンガ「炎の闘球児ドッジ弾平」が、ついにPCエンジンに登場!!
試合シーンは、エキサイティングなアクションバトル。ショット、キャッチ、そしてパスフォーメーション。
さまざまなテクニックを駆使して、ライバルチームを打ち倒せ!
五つの神器と呼ばれる謎のアイテム探しなど、RPGの要素も加わったスーパードッジゲームの決定版。
大興奮、超熱戦のスポーツゲーム!
もちろん、対戦モードつき!
PC Engine
スーパーショットが唸る!
史上最強の格闘球技ゲーム
ここに登場!
©1992 HUDSON SOFT
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
▲試合シーンは、アクションタイプ。パスを回してチャンスを作り、スーパーショットで敵をヒットしろ!
TAMAGAWA
ST. ARROWS
よし!! ほのおのシュートだ!!
▲スーパーショットは大迫力のビジュアルつき! 弾平の必殺ショットは、もちろん炎のシュートだ!
▲アクション以外にRPGの要素もたっぷり。フィールド画面で情報を集め、五つの神器を探しだせ!
▲友達との対戦プレイもOK! 好きなチームが選べるから、弾平のライバルたちを操作することもできる!
炎の闘球児
ドッジ弾平
バッテリーバックアップ対応
PCエンジン用ソフト
9月25日発売 価格6500YEN(税別)
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900


DIGITAL COMIC
銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナ
主題歌
「PS I LOVE YOU!」
ピンクサファイア
発売10月23日(金)
希望小売価格
(消費税別)
6,800円
もうすぐ・あなたのユナになる
原作・監督 明貴 美加
声の出演 横山 智佐
山本百合子
冬馬 由美
友情出演 広井 王子
他多数出演
デザイン協力 菊池 通隆
彼女の名前は、神楽坂優奈。通称ユナ。
銀河お嬢様コンテストで優勝し、アイドルとしてデビューした。
しかし、ユナが"銀河一のお嬢様"に選ばれた事を不満に思っている
者たちが、ユナをワナにはめようとたくらんでいるのだ。
ちょっと、トロいところもあるが、彼女こそ"お嬢様中のお嬢様"なのだ!!
ユナの攻撃
たあーっ!
※画面写真は開発中の物ですので商品とは若干、異なります。
9月1日から
ユナの声が
聞けちゃうよ!!
テレホンPCランド
8月31日までは、通常通りです。
札幌/011-814-9900
東京/03-3260-9901
名古屋/052-586-9900
大阪/06-251-9900
広島/082-814-9900
福岡/092-713-9900
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
© 1992 HUDSON © 1992 RED ILLUSTRATION/MIKA AKITAKA CELLU WORK/KUMIKO NAKAYAMA.
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

おもしろさ

PC Engine SUPER CD·ROM² SYSTEM

没頭！

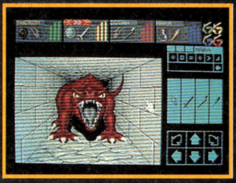
世界のRPGファンを興奮の渦に巻き込んだ
あの「ダンジョン・マスター」が
PCエンジン・オリジナル・シナリオで
いよいよ登場。
それぞれ独立した7つのダンジョンを冒険します。
驚異的なリアルタイム性はPCエンジン
ならではの高速処理でさらにパワーアップ。



用意された7つのダンジョン



敵との対決もリアルタイム



戦い方も千差万別



絶えず持ち物や水、食料に注意

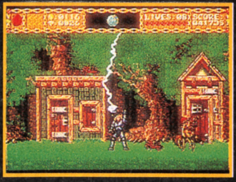


9月18日発売
希望小売価格
¥8,200
(税別)

ダンジョン・マスター/セロンズ・クエスト
Theron's Quest Dungeon Master

変身！

神々との死闘を、5段階の変身能力をフルに使って
決行するアドベンチャー型アクションゲームが
満を持して待機中。
森林、山、ジャングル、海底、月面といった
変化に富んだ、そして謎に満ちた舞台を、
高度なテクニックをプレイヤーに要求する
興奮のアクション・ゲーム。



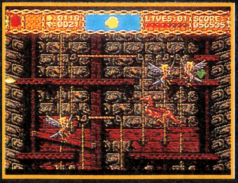
戦いのスタートは戦士



海中では鮫に変身



月面では岩石巨人になって敵を倒せ



ドラゴンにも変身



9月29日発売
希望小売価格
¥7,400
(税別)

シェイプシフター〜魔界英雄伝〜
Shapeshifter


Victor
新・時・代!!
ルーカス・フィルム独自のシステムの採用による
感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム、
発売迫る。
まるで映画を見るような奥の深い演出に、
ファンタジーの王道といえる魔法と冒険の、
そして謎に満ちた世界が展開されます。
壮大なスケールと音楽でおくる衝撃作。
劇的!
9月25日 発売 希望小売価格 ¥8,000 (税別)
ルーム
LUCASFILM GAMES
LOOM™
俺たちはずっとここに 住んでる。あの闇の時代より もっと前からだよ。
TM & © 1990, 1992 LucasArts Entertainment Company. Licensed in conjunction with JPI. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
あの「イース」シリーズを世に送りだした
日本ファルコムのアクションRPGの傑作、
好評発売中!
10本のシナリオとプレイヤーに許される
職業選択などの大幅な自由度、
人生を感じさせる登場人物などいままでの
アクションRPGの常識を破った話題作。
邪悪!
好評 発売中! 希望小売価格 ¥7,800 (税別)
Falcom
ソーサリアン
SORCERIAN
城ての王との謁見
シナリオ「天の神々たち」
シナリオ「メデューサの首」
シナリオ「暗黒の魔道士」
© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC
発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



MICRO WORLD
ベイビー・ジョー
BABY JO
THE SUPERHERO
ヤッホ〜!発売したよ!
さぁ、僕についてこれるかな。
とっても賢くって、かわいいベイビー・ジョーが遂に登場。
災難ばかりの彼の家探しを助けてあげて、
いっしょにお家へ帰ろうよ!
LORICIEL
この商品はロリッシェルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL
SUPER CD·ROM² SYSTEM
ACTION GAME
絶賛発売中!
この広告で「ザ・キックボクシング」を知った人は遅れている。
絶賛発売中!
本格的格闘技。熱い夏!
対戦プレイOK!
The KICK BOXING
ザ・キックボクシング
SUPER SPORTS GAME
SUPER CD·ROM² SYSTEM
この商品はロリッシェルの許諾を得て マイクロワールドが発売しています。©LORICIEL
SPACE ACTION ADVENTURE
銀河の果ての神秘のドラマ。
10月9日(金)
発売予定
1992.秋 あなたと冒険の旅へ
SLIME WORLD
©EPYX
[スライムワールド]
SUPER CD·ROM² SYSTEM
マイクロワールド 株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代



アクションシーンが更に充実!
傑作A・RPGが帰ってきた…
SUPER CD-ROM²
ルーミーが跳ぶ!
キンディーが戦う!
そして、ファキールの魔法攻撃!
前作で見ることの出来なかった、
サドラーの仲間達の活躍を今、ここに実現!
エグザイルII
邪念の事象
PCエンジン スーパーCD-ROM² 専用
アクションRPG
9月22日発売予定
希望小売価格7,200円(税別)
© TELENET JAPAN 1992
RIOT提供のラジオ番組 JOQR文化放送
「田中真弓と伊倉一寿のアニメドッカン」(月〜金23:20〜23:30)
どこよりも早くRIOTの新作情報が聞けるぞ。
ユーザーホットライン 03-5394-5510
株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

PC Engine SUPER CD·ROM² SYSTEM

DATA WEST
visual conversation

PCエンジンでDAPSをついに実現!!

DAPS

あのアニメとはちがう。

DAPSとは Datawest Active Picture Systemの略で、CD-ROMの容量が許す限り、フルアニメとADPCM音声、効果音、内蔵音源によるBGMの完全平行連続再生が可能な、データウエスト独自のシステムです。CD-ROMソフト界に衝撃を与えたこのシステムが、ついにPCエンジン・スーパーCD-ROM²で実現しました!! "あのアニメとはちがう"CD-ROMの為のNo.1技術です。

特許出願中





PCエンジンのDAPS搭載第1弾ソフトは、人のこころに潜入する能力を持つ、サイコ・アナリスト降矢木和哉が主人公のサイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3[AYA]です。お楽しみに。

サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3[AYA]

[AYA]

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

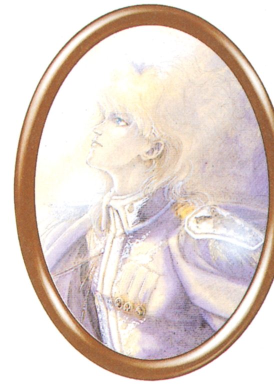
SUPER CD·ROM²

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

銀河英雄伝説

田中芳樹

原作刊行10周年



ひとたび足を踏み入れてしまったなら、この壮絶なスペースオペラの世界はあなた自身の物語になる。

ぎんえいでん。

大好評発売中!

BOOKS　愛蔵版　銀河英雄伝説
エンサイクロペディア　銀河英雄伝説
FANCY BOOKS　銀河英雄伝説　道原かつみイラストレーションブック
FANCY GOODS　'93カレンダー（卓上、B3）
ジグソーパズル
テレホンカード2種類
タペストリー

発売日決定!!

9月25日　スーパーファミコン用ロムカセット
銀河英雄伝説

BOOKS

銀河英雄伝説の原点。読者に壮大な世界をイメージさせる。

トクマ・ノベルズ
銀河英雄伝説 全10巻
田中芳樹　新書判　定価各720円（税込）

トクマ・ノベルズ
銀河英雄伝説外伝 1〜4 以下続刊
田中芳樹　新書判　定価各720円（税込）

愛蔵版　銀河英雄伝説 全5巻
田中芳樹　四六判上製（化粧函入り）
5巻セット　定価12,000円（税込）

全艦出撃!!
「銀河英雄伝説」同人誌ベストセレクション
田中芳樹事務所監修　A5判　定価1,000円（税込）

エンサイクロペディア　銀河英雄伝説
らいとすたっふ編　四六判上製／定価2,000円（税込）

アニメージュ文庫
ラインハルトとヤン
銀河英雄伝説より　わが征くは星の大海
岸川　靖編　文庫判　定価430円（税込）

徳間文庫
銀河英雄伝説外伝 1《星を砕く者》
田中芳樹　文庫判　定価460円（税込）



COMICS

道原かつみ作画による新しい銀河英雄伝説

少年キャプテン コミックス スペシャル
銀河英雄伝説 1〜4 以下続刊
原作：田中芳樹　作画：道原かつみ　B6判　定価1 490円（税込）
2〜4 500円（税込）　月刊「少年キャプテン」好評連載中

少年キャプテン コミックス スペシャル
銀河英雄伝説外伝　黄金の翼
原作：田中芳樹　作画：道原かつみ　B6判　定価490円（税込）

アニメージュ コミックス
アップフェルラント物語
原作：田中芳樹　絵：ふくやまけいこ　12月刊行予定
月刊「アニメージュ」好評連載中

FILM COMIC

名場面によって構成されたストーリーで新たな感動を。

フィルム コミック
アニメージュ コミックス スペシャル
銀河英雄伝説　わが征くは星の大海 上下
原作：田中芳樹　監督：石黒 昇　B6判　定価各700円（税込）

アニメージュ コミックス スペシャル
ビデオ版フィルム コミック
銀河英雄伝説 全26巻
原作：田中芳樹　監督：石黒 昇　B6判　定価各700円（税込）

MOOK

ロマンアルバム
銀河英雄伝説
アニメージュ編集部編　A4判　10月刊行予定





VTR・LD

映像が伝える壮大な宇宙観。

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説—わが征くは星の大海
原作：田中芳樹　監督：石黒 昇　VTR 12,381円（込）　12,020円（抜）
L D 9,538円（込）　9,260円（抜）

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説 第1期全7巻・第2期全7巻
原作：田中芳樹　総監督：石黒 昇
第1期 VTR各13,184円（込）　12,800円（抜）
L D各10,094円（込）　9,800円（抜）
第2期 VTR・LD各12,800円（込）　12,427円（抜）VOL.7のみ8,034円（込）　7,800円（抜）

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説外伝　黄金の翼
原作：田中芳樹　監督：清水恵蔵　キャラクター原案：道原かつみ
VTR・LD今秋発売予定

アニメージュビデオ
アップフェルラント物語
原作：田中芳樹　キャラクター原案：ふくやまけいこ　監督：湯山邦彦
VTR・LD　今秋発売予定

銀河英雄伝説 VSD
VSD（ビデオシングルディスク）　価格1,200円（込）　1,165円（抜）

FANCY BOOKS

銀河英雄伝説　イラストレーションブック
画：道原かつみ　B4判　複製原画集
価格1,500円（込）1,456円（抜）

銀河英雄伝説　カードゲーム
企画：らいとすたっふ　10月刊行予定





CD

宇宙に流れる珠玉の名曲集。

銀河英雄伝説 INクラシック
CD30枚組み・解説書・ケース入り／予価70,000円（込）　67,961円（抜）
11月発売予定（通信販売のみ）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説サントラ音楽集
価格　3,008円（込）　2,920円（抜）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説サントラBOX
CD3枚組み　価格5,700円（込）　5,534円（抜）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説 第2期サントラ音楽集 I〜IV
価格各2,800円（込）　2,718円（抜）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説 音楽編　わが征くは星の大海
価格　CD　3,008円（込）　2,920円（抜）
カセット　2,359円（込）　2,290円（抜）

FANCY GOODS

英雄たちの雄姿をコレクション。

'93カレンダー
B3サイズ：1,339円（込）
卓上タイプ：700円（込）

テレホンカード
（2種類）各1,000円

ジグソーパズル
500ピース：2,000円（抜）
1000ピース：3,000円（抜）

タペストリー
2,000円（抜）





SUPER Famicom
スーパーファミコンは、任天堂の商標です

SUPER FAMICOM

SUPER Famicom

銀河英雄伝説の世界を戦略的に体験シミュレート。

任天堂スーパーファミコン用ロムカセット
銀河英雄伝説
戦術シミュレーション　8メガ　バックアップ付き
9,800円（込）　9月25日発売

感動をマルチメディアで伝えたい。

TOKUMA GROUP

㈱徳間書店／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ／徳間書店インターメディア㈱

※スーパーファミコンの画面は開発中のものです。

●この広告に関するお問い合わせは、「1992 銀英伝プロジェクト」事務局 TEL.03-3433-6231代まで。



特報

いまリングの上で、熱き男たちの闘いのゴングが鳴る！

ヒューマン

ファイヤープロレスリング Legend Bout

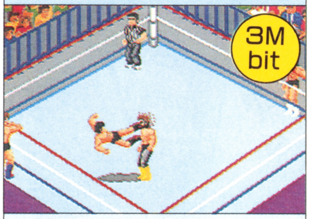
8Mbitの大容量を得て『ファイプロ』が復活！ 新たな技とレスラーに加え、待望のレスラーエディット機能を搭載したその全貌を、電光石火で公開だ！

Hu	Huカード（8Mbit）
10月30日発売予定	
7900円（税別）	
プロレス	
コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ	
マルチタップ対応（最大4人）	
80%（8月18日現在）	

8 Mbitの大容量で『ファイプロ』がPCエンジンにカムバック！

PCエンジンから始まり、メガドライブやスーパーファミコンにも移植された『ファイヤープロレスリング』シリーズ。Huカードでは数少ない8Mbitの大容量を得た今回は、その集大成ともいうべき仕上がりが期待できそう。大容量を生かしてレスラーは総勢28人、技も大幅に追加収録されている。そして最大の目玉はレスラーエディット・システム！ これは、能力パラメータの調節、技の選択などをすることによって、自分だけのオリジナルレスラーを作れるファン待望のシステムなのだ。

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

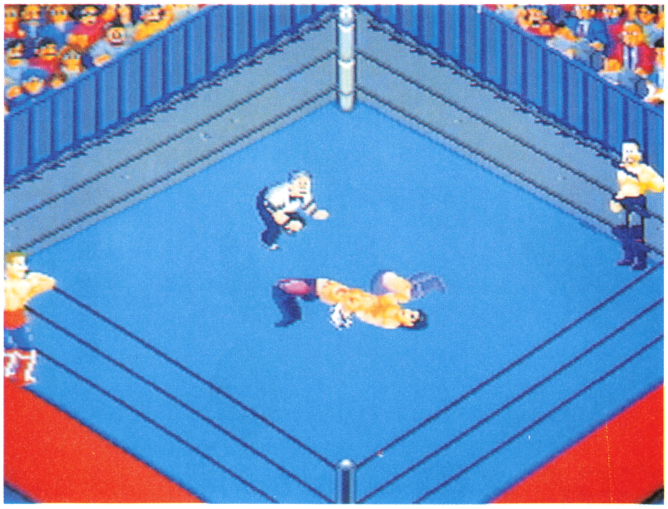


斬新かつリアルなゲームシステムが話題に。レスラーは全16人

ファイヤープロレスリング 2nd Bout

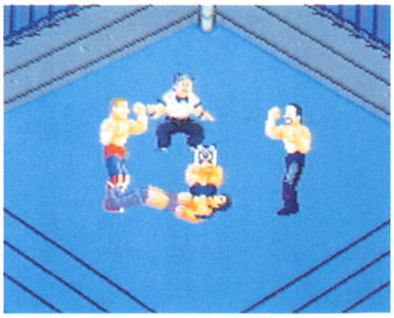


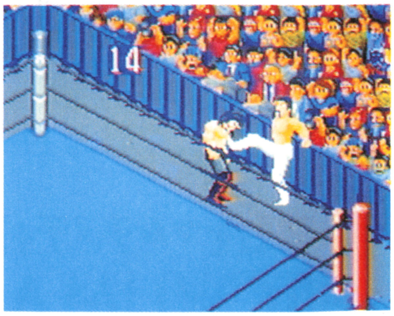
ゲームシステムはそのまま。レスラー16人＋隠れレスラー4人



⬆グレート・パンサーのタイガースープレックスホールドが見事決まったァ！ ウ～ン、美しい…。青いリングに8メガビットの大容量パワーがさく裂するぞ

⬇白熱の多人数プレイ健在！ 4人同時に闘えるのはPCエンジンだけ

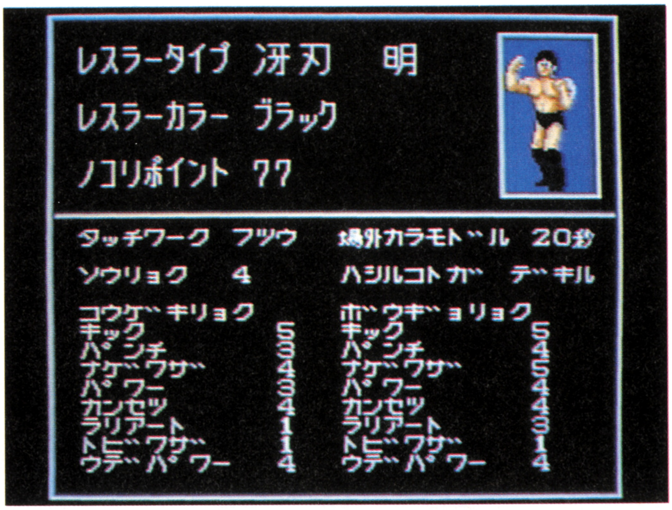




⬆選手は総勢28人。だれが、どんな必殺技を使うのかも見どころの一つ

Power UP 1 自分だけのオリジナルレスラーが作れる！ 待望のレスラーエディット

レスラーエディットでは、まずあらかじめいるレスラーの中からベースとなるレスラーを選択。そのレスラーが持っている能力ポイントを、攻撃力、防御力の各能力パラメータに振り分けるのだ。技は自由に選択できるが、その技を繰り出す箇所の攻撃力パラメータが低いと、威力を充分に発揮することができない。なお、作成したレスラーは最大4人までバックアップメモリに記録できる。



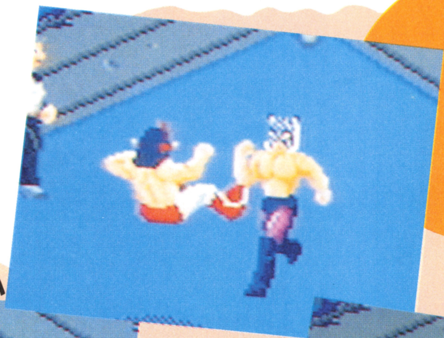
能力ポイントはバランスを考えて振り分けよう。ちなみにこの画面はエディターから撮影したものなので、実際の画面はもっとグレードアップするハズ

エディット内容		
	攻撃力	キック、パンチなどの能力パラメータを５段階で設定する。数字が大きいほど相手に与えるダメージが大きくなる。使いたい技を考えたうえで配分しよう
	防御力	攻撃力と同じようにキック、パンチなどの能力パラメータを５段階で設定。それぞれ攻撃に対する防御力を表すもの。数字が大きいほど防御力が高くなる
	技	より取り見取りの技の中から自由に選択できる。ただし大技の場合は、その技を繰り出す箇所の能力ポイントを高めに設定する、というような配慮が必要
	その他	もちろん名前入力可能。容姿はベースとなるレスラーと同じだがパンツの色などが変更可能。また走力や、タッチワークなど細かいところまで決定できる

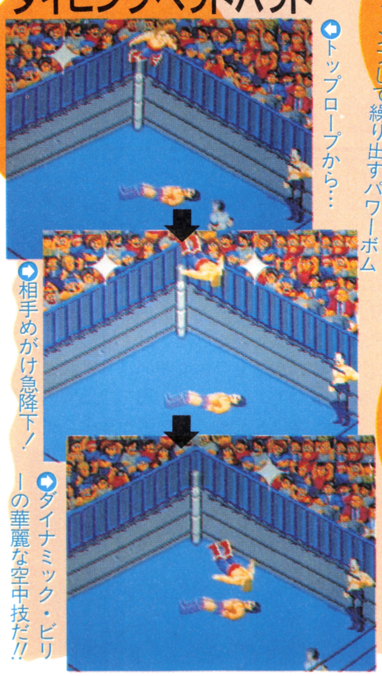
Power UP 2 ドトウの大技から華麗な空中戦まで、数十種の技を追加！

豪快かつ華麗な技の数々は、いうまでもなくプロレスのだいご味の一つ。リアルな技でも定評のある『ファイプロ』シリーズだが、今回はさらにリアルさを追求。ネックハンギングアームボンバーなどの超最新の大技から、ストレッチプラムなどのシブい技まで徹底収録／　プロレスファンなら思わず「むぅ、これは!?」となってしまう技のオンパレードだ。数は現在未定だが、新しいものだけでも約30種以上におよぶらしい。技一つとっても、開発者のこだわりがひしひしと感じられるぞ。

フランケンシュタイナー


バクテンしながらホールド。スーパー・カイザーの必殺技

ダイビングヘッドバット


トップロープから…
相手めがけ急降下／
ダイナミック・ビリーの華麗な空中技だ!!

ジャンピングパワーボム


ジャンプして繰り出すパワーボム

超最新のHOTな必殺技を徹底収録だッ！

ケンカキック


顔面に蹴りを入れる大胆な技／

ネックハンギングアームボンバー


相手の首を持ちアームボンバー

ストレッチプラム


相手のスタミナを奪うシブイ技

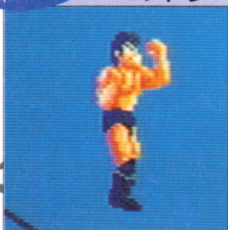
Power UP 3 参戦するレスラーは総勢28人！ 新たなる伝説を創る男たち

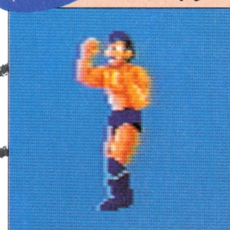
レスラーは新旧おりまぜて28人、すべて個性派ぞろいだ。今回初めて登場するレスラーの中で注目すべきはやはり「炎のカリスマ」こと仁王田猛だろう。サンダーファイヤーパワーボム、フェイスバスターなどの豪快かつ強力な技をひっさげて暴れまくる。また、ほかのレスラーとは一味違う（？）流血にも注目したい。ちなみに、前作や前々作から登場しているレスラーでも、使える技が変わっているものもある。表中の☆印の技は破壊力大の必殺技だ



レスラー選択画面だ

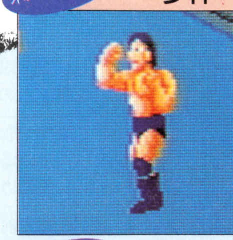

必殺技でとどめを刺せ

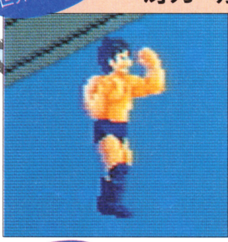
戦いの伝説 ビクトリー・武蔵（むさし）

出身地　日本
☆エンズイ斬り

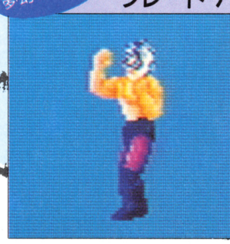
不屈の飛龍 ファイター・大和（やまと）

出身地　日本
☆ドラゴンスープレックス

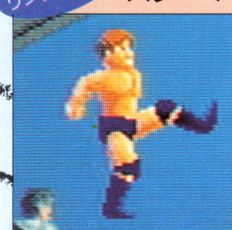
パワフル爆弾 トミー・ボンバー

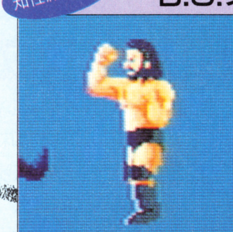
出身地　日本
☆バックドロップ

未完のプリンス 多神（たがみ） 明（あきら）

出身地　日本
☆ネックハンギングアームボンバー

世界の格闘王 冴刃（さえば） 明（あきら）

出身地　日本
☆キャプチュード

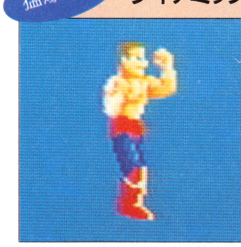
夢幻のヒーロー グレート・パンサー

出身地　不明
☆タイガースープレックス

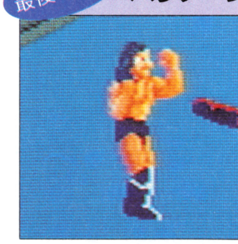
リングの猛牛 スター・バイソン

出身地　アメリカ
☆ラリアート

知性派の怪物 B.G.ブル

出身地　アメリカ
☆ギロチンドロップ

時の皇帝 スーパー・カイザー

出身地　不明
☆シューティングスタープレス

猛爆野郎 ダイナミック・ビリー

出身地　アメリカ
☆ダイビングヘッドバット

最後の志士 ハリケーン・力丸

出身地　日本
☆サソリ固め

破壊大王 旗本（はたもと） 新也（しんや）

出身地　日本
☆DDT

システムはそのままに、リアリティを追求！

『ファイプロ』は、もともとゲームシステムの完成度は極めて高い。ボタン操作のタイミングで技をかけるというシステムなので、複雑な操作方法を覚えたり、連射したりする必要がない。このシステムなら、圧倒的不利な状況に追い込まれても、タイミングさえつかめれば奇跡の大逆転も狙える。この絶妙のゲームバランスが『ファイプロ』の魅力なのだ。今回はシステムに大幅な変更はないが、よりリアリティを追求する方向で演出面を中心にグレードアップを図っている。

タイミングがすべて

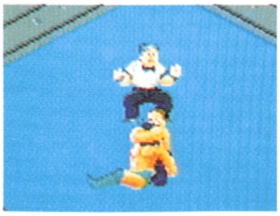
レスラー同士が組み合って腰を落とした瞬間に、ボタン操作で技をかける。これは全シリーズを通してまったく変わらない独特のシステムだ。連射や複雑な操作方法を覚える必要がないという点で、他の格闘ゲームとは一線を画しているといえる。

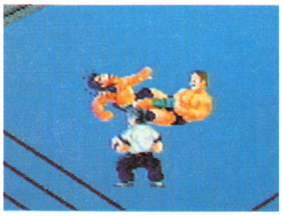

まずがっちりと組み合って…


この瞬間に技をかけるのだ！

関節技を使いわける

逆エビ固めなどの関節技を使い、相手レスラーの下半身を集中して攻めると、キック力や飛び技の威力が落ちる。これは強力なキックを持っているレスラーなどに有効。上半身を狙った場合には、投げ技やラリアートなどの威力が落ちる。しかし前作までのPCエンジン版では、ダウンしている相手に対して上半身と下半身を狙い分けることができず、この要素はあまり生かされていなかった。今回は近づく位置によって、狙い分けることができるようになっている。細かな変更点ではあるが、この戦法をうまく使いこなすことによって、一見不利と思われる闘いも有利に進めることができるのだ。


梶原のフェイスロック


アキレス腱固めは強力

超次代戦士　永川 光秀（ひかわ みつひで）

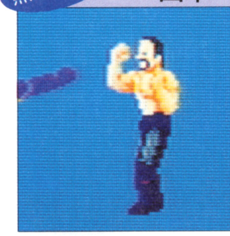
出身地　日本
☆タイガードライバー

燃える闘士　風間 利家（かざま としいえ）

出身地　日本
☆ストレッチプラム

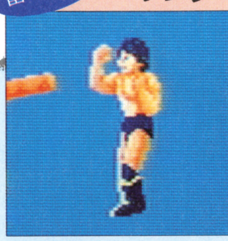
戦乱の荒武者　真田 延久（さなだ のぶひさ）

出身地　日本
☆水車落とし

熱き蹴撃手　山本 和輝（やまもと かずき）

出身地　日本
☆マシンガンキック

無敵の超人　アックス・モーガン

出身地　アメリカ
☆モーガンハンマー

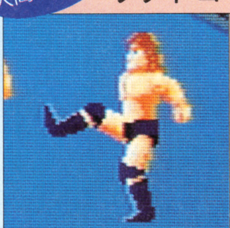
雷鳴戦士　サンダー・龍（りゅう）

出身地　日本
☆パワーボム

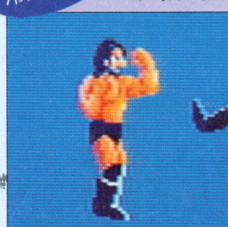
狂乱の獅子王　洸野 将洋（こうの まさひろ）

出身地　日本
☆STF

華麗な流星　伊達 弘（だて ひろし）

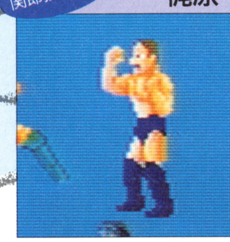
出身地　日本
☆ノーザンライトスープレックス

人間核弾頭　テディ・ゴーリー

出身地　アメリカ
☆ジャンピングパワーボム

冷酷医師　スティル・ジェームス

出身地　アメリカ
☆アバランシュホールド

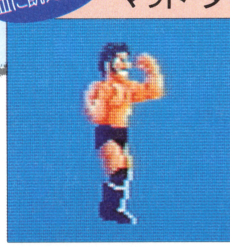
若き闘将　飛垣 誠（ひがき まこと）

出身地　日本
☆掌底

関節技の闘神　梶原 丈（かじわら じょう）

出身地　日本
☆アキレス腱固め

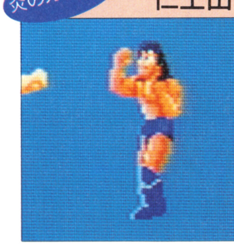
妖忍者　ブレード・武者（むしゃ）

出身地　日本
☆ムーンサルトプレス

血に飢えた虎　マッド・タイガー

出身地　インド
☆コブラクロー

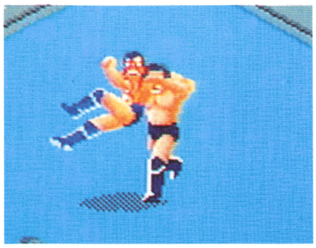
魔王の刺客　ヒットマン・セイバー

出身地　アメリカ
☆セイバーアタック

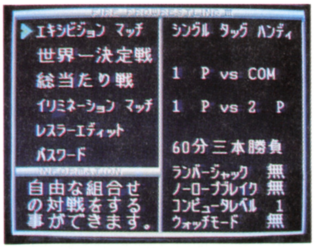
炎のカリスマ　仁王田 猛（におうだ たけし）

出身地　日本
☆サンダーファイヤーパワーボム

華麗な演出の数々

リアクション一つとっても妥協を許さない『ファイプロ』シリーズ。流血、急所攻撃などもう出尽くした観もあるが、新しい演出として、ダウンしたときにお腹がヘコヘコして疲労感を表すなどの細かな芸が追加。


⇧文字通り鬼気迫る、仁王田の流血

また4つのモードは若干変更された。試合に変化をつけられる特別ルールが設定可能なモードもある。前作にもあった場外乱闘なしのランバージャック・デスマッチに加え、ロープブレイクのできないノー・ロープブレイク・デスマッチが加わっている。

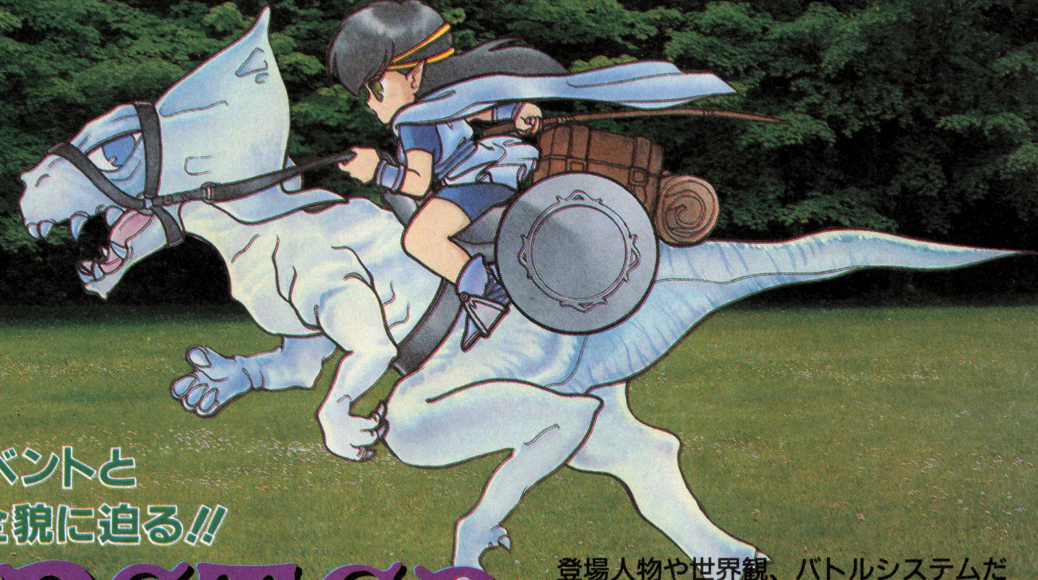


⇧モード選択画面。細かな設定も可

白熱のバトルを生む4つのモード

エキシビジョンマッチ	ノーマルな対戦モード。シングル、タッグマッチで最大4人同時プレイ可能。特別ルール、コンピュータレベルなどの細かな設定も可能
世界一決定戦	いわゆる勝ち抜き戦。15分1本勝負で、すべての相手レスラーを倒すとワールドチャンピオンに。タッグマッチで2人同時プレイ可能
総当たり戦	シングル、タッグによる総当たり戦。4チーム～8チームまでが参加し、勝利ポイントによって優勝を争う。最大16人まで参加できる
イリミネーションマッチ	1チーム5人の団体戦。勝ち抜き戦方式で、相手チームを全員倒すと勝利となる。特別ルールの設定もできる。2人対戦プレイも可能

総力特集



本邦初公開！
テレシア大陸のイベントと
ゲームシステムの全貌に迫る!!

MONSTER MAKER
モンスターメーカー 闇の竜騎士

登場人物や世界観、バトルシステムだけが公開されていた『〜闇の竜騎士』。今回、ついにストーリーの核心に触れる序盤のイベントが明らかになった!!

NECアベニュー

CD	スーパーCD-ROM²専用
	11月発売予定
	価格未定
	ロールプレイング
	バックアップメモリ
	90%（8月18日現在）



オリジナルストーリーで展開するPCエンジン版の見所

これまでにもカードゲーム、ボードゲーム、TVゲーム（ゲームボーイ、ファミコン）と、さまざまな形態で商品化されている『モンスターメーカー』。初代カードゲーム以来全ゲームに九月姫の描いたキャラが使われているが、PCエンジン版『〜闇の竜騎士』は、歴代のキャラとともに九月姫が描き下ろした16歳の少女ライアを主人公に迎え、オリジナルストーリーで展開している。また冒険の舞台は6大陸に分かれているが、この大陸の1つに『モンスターメーカー』の世界ではおなじみのウルフレンド大陸を含めるなど独持の世界観を壊さない心配りもウレシイ。オープニングビジュアルに登場するライアの容姿と不思議な能力がストーリーのカギを握る。



⬆オープニングの冒頭。主人公の住むテレシア大陸のフェルンド村の近く。川が流れ、滝が落ちている森だ



⬆主人公ライアの不思議な魅力で懐いたドラゴンに乗り、隣村ラスカームの友達レイを驚かしているところ



⬇レイと楽しくオシャベリをしていると、突然、妖精がフェルンド村の危機を伝えに現れる



➡森から西にあるフェルンド村を振り返ると、村が燃え煙が立ち上っている。急いでライアは村へと引き返して行く



「マンマシンインターフェイス」に着目した親切設計のシステム

キャラをウリものにするゲームに、システム面で「キャラクタ負け」したゲームが目立つ。しかし、『～闇の竜騎士』は、プレイヤーの立場にたった使いやすさを追求する「マンマシンインターフェイス」という概念を導入し、システム面の充実が図られている。ここでは、その一部である操作系のシステムを紹介していこう。

武器防具は✚キーで一発装備

RPGの多くは武具の装備や使い回しの際、「装備」「人名」「決定ボタン」「キャンセルボタン」「渡す」…と、長々とわずらわしい作業があった、このゲームは、一度装備を選んだら十字キーの左右でキャラが変わるので楽ちんなのだ。



この画面で「装備」コマンドを選択するだけでOK。簡単操作なのだ

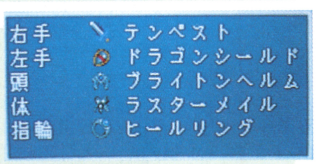
✚キーの左右で



十字キーの左右でキャラが変わるのでいちいち持ち替え、装備しなくてよい

装備品は絵で判別

大層な名前の武具らしいアイテムをもらったけど…何だこれェ!? なんてことがないように武具の絵と名前が分かりやすく表示される。



装備できない武具は表示されない

並び変えは一目瞭然

バトル画面の下の味方キャラの前後2列の配列には意味がある。後列は弓やヤリなどでの遠方攻撃か攻撃魔法でのみ敵にダメージを与えることができないので「並び変え」が重要になるのだ。RPGによく使われる「並び変え」は、人名の文字列を入れ替えるだけなので、いまいち配列の前後関係がわかりづらかった。しかし、このゲームの「並び変え」は、バトル中の配列とまったく同様に配列され、キャラの顔も入っているので前後関係が一目で把握できるのだ。



バトル画面。下に自キャラが並んでいる。配列が並び変え画面と同じ



並び変え画面。右のほうにもキャラがバトル画面と同様に並んでいる

並び変えのルール

前列の人数>後列の人数という絶対のルールがある。これは前列に強い捨てキャラを1人置き、メインキャラは直接攻撃の届かない後列で戦いを傍観するといった極悪非道プレイを不可能にするために作られたもの。主人公ライアは、心優しき少女なのだ。



キャラが並んでいる横一列が前列。その下の空白部分が後列だ

序盤で仲間にできる全モンスター

このゲームで登場するモンスターの数は全部で250体ほど。全モンスターが異なった形態をしており、色を違えただけのモンスターはまったく登場しない。一部のモンスターはライアが戦闘中に「魅力（チャーム）」を使うことで仲間にすることができる。持ち歩けるモンスターは最大8体まで。ゲーム序盤からいきなり1人と7体で戦うことができる。また、仲間になったモンスターたちは、戦闘中に召還し応戦させることもできる。ただし1ターンで1体しか召還できないので、全部呼び出すのに7ターンかかる。手持ちのモンスターはモンスターメーカーに依頼すれば合体してくれる。合体には細胞をつなぐ「キマイラの卵」が必要。モンスターメーカーにはそれぞれ得意とする合体があり、モンスターにも属性があるので超弱い合体モンスターを作らないよう気を付けなければならない。



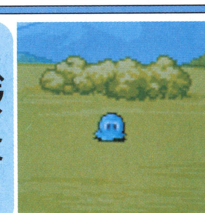
手持ちモンスターは、モンスターメーカーによって合体強化させるのだ

ワーム



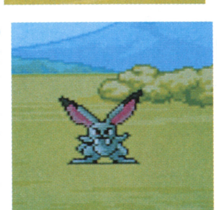
沼地や湿地帯に生息。巨虫系のモンスター

スライミー



一体では超弱いヤツなので集団で襲ってくる

キバウサギ



平原に生息している。獣魔系の弱いモンスター

パック



草原に住んでいるコボルト系のモンスター

ノッカー

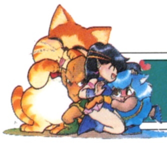


森に住んでいるコボルト系の小心者なヤツだ

ウォーターリーパー



獣魔系。水辺に生息し毒の舌で攻撃してくる

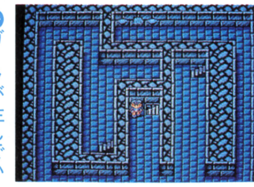


ライア旅立ちの地「テレシア大陸」を徹底分析

『〜闇の竜騎士』は、テレシア大陸のフェルンドから冒険が始まる。最初の大陸からイベントが目白押し／　テレシアでの目的は、オストリカからアンドレシア大陸へ渡り、出生の秘密を解き明かすことだ。テレシアの東に位置するレオスリック城のマクネイル王が大陸の統一を企て各地に兵を送り込んでいる。兵の悪行、オーク進入、難民流入など多くの問題を抱えた大陸での冒険は困難に満ちている。主人公ライアは、このテレシアでの戦いや、さまざまな種族と人々との出会いを通して肉体的にも精神的にも成長していくのだ。

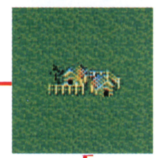
西の塔・ガーラタワー

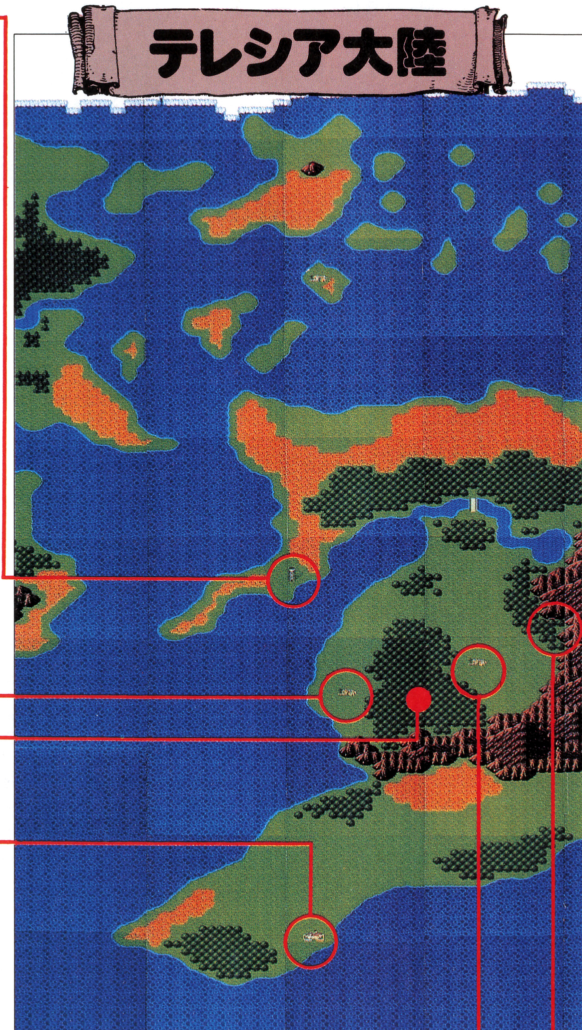
フェルンドの村からも見え、わりと近い距離にあるが、序盤は敵が強く近寄り難い。あとのイベントで訪ねることになるが、最初から強行突破を狙っても別に問題はないし…何かいいことがあるかも。



⬅ガーラが住んでいる西の塔の中だ







スタート

ライアの村・フェルンド

村を襲った盗賊に容姿が似ていたライアは村八分に遭う。長老から彼女が拾われた経緯、容姿からしてアンドレシア大陸の血筋の者であると聞き、自分の出生の謎を解くためアンドレシアへ渡ろうと決意、港町オストリカを目指す。



⬅フェルンド村は、盗賊に襲われ半壊している

東の森・ラスバドル

フェルンドを出るとウルチが仲間に加わる。友達に別れを告げにラスカーヌへ行く途中、森で精霊たちに会う設定にもなっている。



オープニングで出てきたコボルトのウルチ



⬅オープニングで友達のレイと遊んでいた森だ



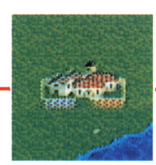
⬆森では妖精が何かを落とし逃げる

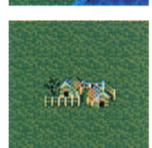
西の港町・エリクセル

猫のアッサムをさらったエルフのロリエーンを探して訪れることになる。この町の人たちは、やたらめったら態度が大きく、しかも子供は船に乗せてくれない。町でバッタリ出くわしたロリエーンと猫のアッサムをめぐり争奪戦になる。ロリエーンのこそくな戦い方は、彼女の性格を物語っている。



超ぶりっこだが、ン百歳はいく。行方不明のエルフの皇子を探すため、巨大猫アッサムをボディガードにしようと誘拐する





レイの村・ラスカーム

友達のレイに別れを告げに、この村を訪れる。ここのお店で旅支度ができるように設定されている。また、数日前に、港町への近道となるビシュナスケイブを抜けた先に、ドラゴンが落下し通れなくなった道があるという情報が入る。



⬅友達のレイの住む村。別れを告げなくては…

鍾乳洞・ヴィシュナスケイブ／山道・ヴィシュナスロード

ケイブで商人にドラゴンを追い払えばお礼に大金を出すと言われるが、プレイヤー監視救済プログラムである「マスターシステム」により、その時点のレベルによって結果が変わってくるらしい。

ケイブ

⬇占い師ビシュナスのお告げで発見された鍾乳洞



ロード

⬇ドラゴンが落ちたため通れないといわれている山道



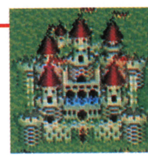
北端の城・デリウス城

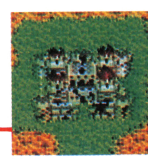
オーキンの責任者ンゴールドに無理矢理調査を依頼され訪れる。城の中にはゴブリンだけ。中ボス「ゴブリンナイト」と戦うことで新事実！が明らかになる。さらに奥では、大ボス「デリウス」と戦うことになる。テレシア皇帝のマクネイルにこびいっているウォーケンが、ここで初めて登場するのだ。

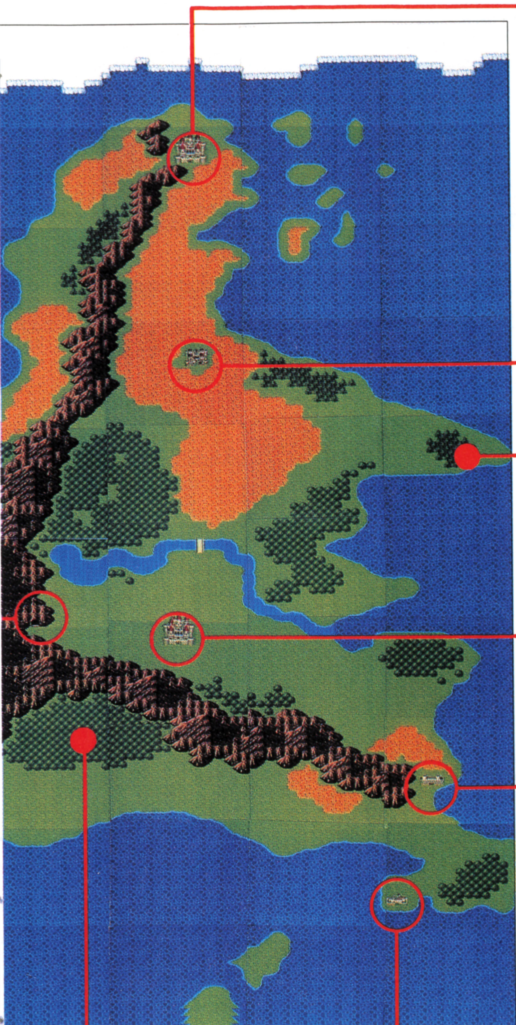
ユリーシカ

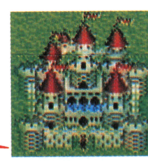


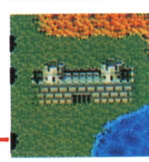
ンゴールドの娘。デリウス城守護に充てられている恋人マリオンの帰りをオーキンで待っている

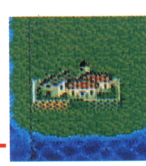












北の原野・ノースサップ

ここは、レオスリックの少し北に位置する荒れた土地の平野だ。この一帯に出現する敵の多くはゴブリン。あとは、時々コボルトが出没することもある。何者かに放棄された城があるが、中はコボルトの一族のものと思われるモノが少しあるだけで他には何もない。あまりにも何もなく最初は意味不明の場所だが、テレシア大陸で起こる後半のイベントで明らかになる。ノースサップよりさらに北は辺境地と呼ばれる土地だ。そこには荒廃したデリウス城がある。

コボルトの国・カメルバウム

普段は特殊な結界が張られており、コボルトの一族にしか見つけられないので、コボルトの国がこのあたりにあるとしか分かっていない。ここの皇子であるウルファル・ド・ガルグは家出している。デリウス城で登場したウォーケンがマクネイル皇帝と共に再び現れる。

ウォーケン



謎の多い騎士。レオスリックのマクネイル皇帝に取り入り、何かを企んでいる

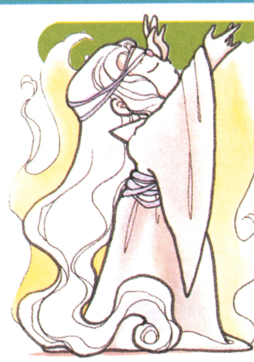
城下町・レオスリック

テレシア統一を目指すマクネイル皇帝の都。カメルバウムの家出皇子を探すコボルトのボーグや、占い師ビシュナスと出会う街。



◀大陸の統一を夢見るマクネイル皇帝の城だ

ヴィシュナス

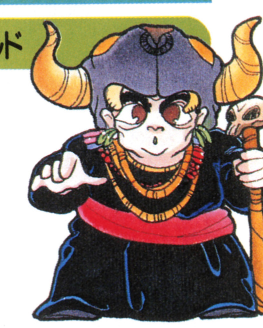


魔法使いルフィーアの姉。有名な盲目の占い師である。ライアの運命を予知し仲間に加わる

要塞都市・オーキン

オーキンの責任者ンゴールドに彼の娘ユリーシカが結婚を約束した恋人マリオンの任地であるデリウス城の調査を依頼される。デリウス城の近辺で事件が起こるらしいのだ。また、怪しい男に、オークの人口爆発周期説を聞く。周期的にオークは繁殖し食料不足となると他国へ進入する。今年はまさにその大繁殖期にあたるらしい。

ンゴールド



皇帝にオーキンを任されている。オストリカへの通行許可と引き換えにデリウス城調査をライアに依頼する

東の港町・オストリカ

船で海へ

船でアンドレシア大陸へ渡るため、このオストリカを目指したが目的地に着いてすぐに目的が達せられるRPGなんてないのだ。巨大ネズミが町に巣くってしまったため、船が立ち寄らなくなってしまったのだ。ネズミ退治をする猫使いシャットは、狂暴でズル賢いドピンクエルフ（？）のロリエーンに肝心の猫アッサムをエリクセルへ連れ去られてしまい、宿屋で泣き寝入りをしている。船が出ない港町に用はなし。そこで、もう１つの港町エリクセルへと向かう…。

エルフの森・エルシング

ロリエーンの出身地。エルシングの皇子がアンドレシア大陸の外れにあるダークエルフの国アスターンの王に会いに行ったきり帰ってこず、連絡も途絶えてしまっている。皇子は「何があっても森をあけないように」と言いつけ旅に出た。皇子の命令は「絶対」。ロリエーン以外のエルフは誰も森を出ようとしない。つまり、ロリエーンは言いつけを破り、勝手に森を飛び出してきたのだ。

maker land

ハドソン

みんなっ、宇宙の平和はユナが守るっ!!

銀河お嬢様伝説ユナ

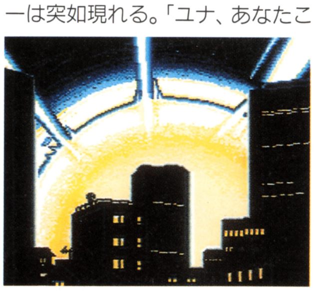
デジタルコミックのご本家ハドソンが放つ最新作が、この『銀河お嬢様伝説ユナ』。いよいよ今回はゲーム序盤のシナリオを紹介する。銀河を賭けた運命の戦いに臨む、美少女たちの熱い想いがキミのハートを直撃だ!

CD	スーパーCD-ROM²専用
	10月23日発売予定
	6800円(税別)
	アドベンチャー
	コンティニュー・バックアップメモリ
	90%(8月17日現在)



「闇」の魔の手が地球に迫る! 救世主ユナ、愛と勇気のデビュー編!!

銀河を二分して争われる「光」と「闇」との戦い。「銀河お嬢様コンテスト」に優勝し、お嬢様アイドルとして多忙な日々を送る高校生ユナの前に「光」の使徒エルナーは突如現れる。「ユナ、あなたこそ、光の女王の意思を受け継ぐ者。銀河の救世主なのです」。「え〜っ、そんなこと言ったってアタシ普通の女の子なのにぃ〜っ」。今、宇宙の平和を守るため、「闇」の勢力との戦いにユナが挑む!!



ある日突然、宇宙の彼方から「闇」の勢力が地球に襲いかかって来た



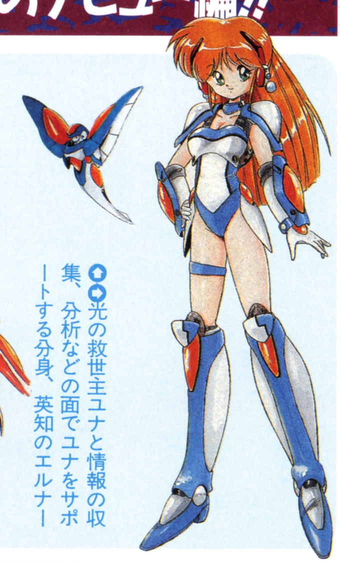
アイドルとして活躍中のユナ。そんなことしてて大丈夫でしょうか!?

ユナとその分身

光の女王のマトリクスであるユナには4体の分身がいる。エルナー以外は「闇」により封印されているため、彼女たちを解放することがゲーム序盤の目的となる。



左から大地のジーナ、空のエリナ、海のマリナ。ユナの分身たち



光の救世主ユナと情報の収集、分析などの面でユナをサポートする分身、英知のエルナー

プロローグ ユナ・デビュー編

ユナは普通の女子高生だったの。でも友達が内緒で応募した「銀河お嬢様コンテスト」で優勝しちゃったら、お嬢様アイドルになっちゃって、取材とかレコーディングとか、ちっとも普通の女の子じゃなくなっちゃったの。しかもエルナーっていう子が突然現れて、アタシが救世主だなんてゆーんだもん。もうなにがなんだかぜぇんぜんわかんないよ〜!!



ユナは普通の女子高生だったの…



コンテストで優勝してしまったの

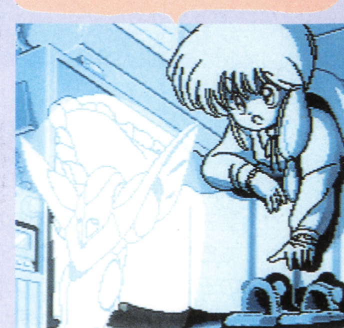


お嬢様アイドルとしてデビュー。大忙しの毎日に…



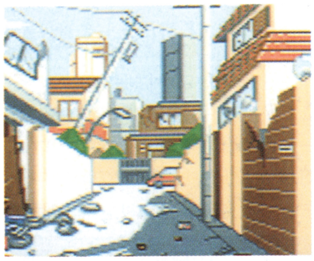
「光」の使徒エルナーが突如ユナの前に現れ、救世主の使命を告げる

ユナ、使命を果たすのです

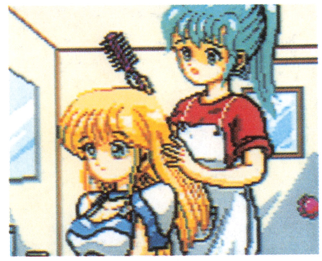


ゲーム序盤の舞台となる地球のマップのチェックポイント

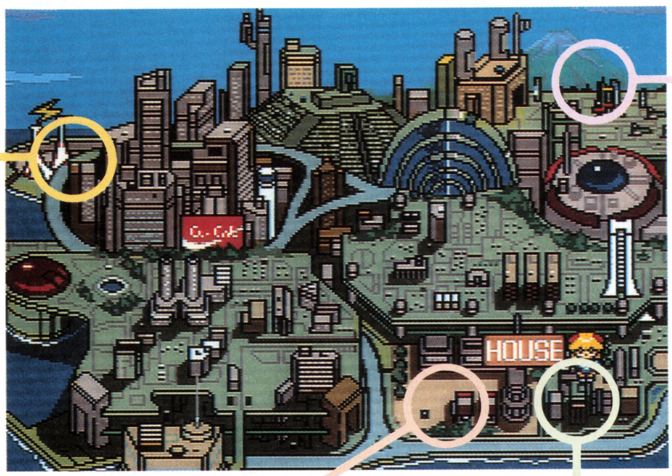
ゲームの最初の舞台となる地球上にはユナの家、ユナの通う高校、TVスタジオ、そして空港がある。プレイヤーはストーリーに従って、この4つの場所を移動しながらゲームの序盤を進めていくのだ。もちろん途中には、敵となる「暗黒お嬢様13人衆」とのバトルもある。ここではそれぞれのスポットについて解説していこう。



⬆13人衆の1人、水野葉子との戦闘によってユナの近所は大惨事に…



⬆ここはテレビ局の中のメイク室。メイクさんに綺麗にしてもらうの

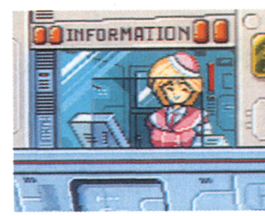


AIRPORT

ここは空港というよりは宇宙港。コンテストの商品のクルーザーが届いているが、免許証を無くしてしまったユナは受け取ることができない。もう1度ここへ来るまでにさまざまなイベントがユナを待ち受けている。とどめは13人衆との戦闘だ。



⬆この空港から宇宙に行くのだ



⬆空港のインフォメーション

TV STUDIO

ユナはお嬢様アイドルなので、仕事でテレビ局にも出入りする。ここは地球圏最大のテレビ局。ここではドラマの収録を見学したり、暗黒お嬢様13人衆の1人とのバトルもあるのだ。

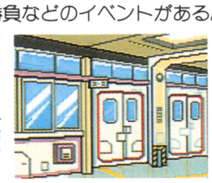


⬆地球圏最大だけに局内は広い

HIGH SCHOOL

ここはユナの通う白丘台女子高校。ユナの担任の岡部先生はのんびりとした性格の人。ここではカラオケ勝負などのイベントがある。

⬆ユナの教室の前。授業に遅れちゃったみたい



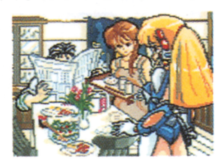


⬆ユナの通う白丘台女子高校です

YUNA'S HOUSE

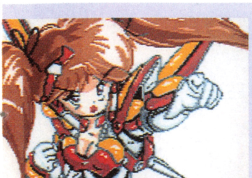
ここがユナの住んでいる家。パパとママとユナの3人で暮らしている。ユナの部屋へ行くと本棚や衣装ケースなどがのぞけるのだ。

⬆ここは食堂です。ユナのパパとママがいます

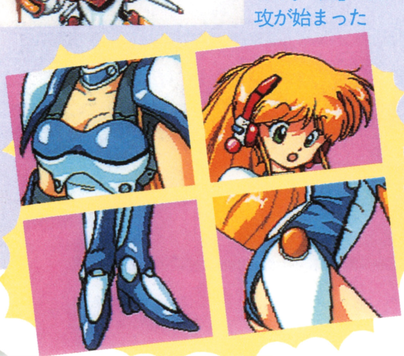


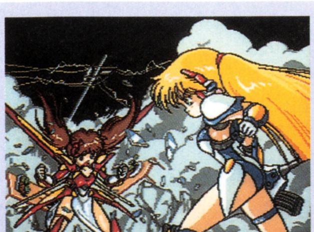


⬆ここがユナのお部屋なのだ

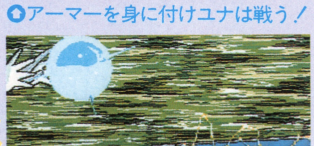


⬆「暗黒お嬢様13人衆」の1人水野葉子が、ついにユナに最初の戦いを挑んでくる。「闇」の侵攻が始まった

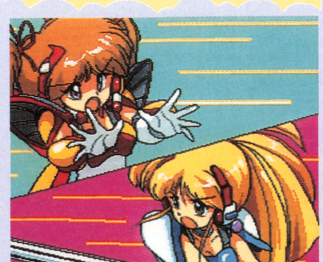




⬆アーマーを身に付けユナは戦う！



ユナぁっ、勝負しなさい!!



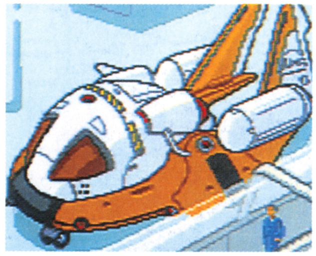
アンタご近所迷惑なのよ～!!

そしてユナは戦いの渦中に…



コンテストの副賞のクルーザーで、ユナは宇宙を目指す！

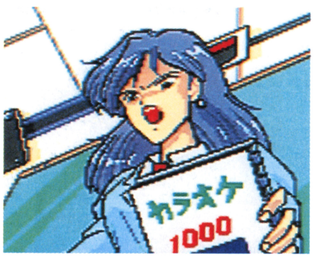
銀河の救世主としての使命に目覚めたユナ。「闇」に封印された「光」の仲間を解放するために宇宙を目指すのだが、その乗り物はコンテストの副賞にもらったクルーザーというのだから頼りない。しかも肝心の免許証を無くしてしまって大騒ぎ。どうしたユナ!? 銀河の命運はここで尽きるのか？



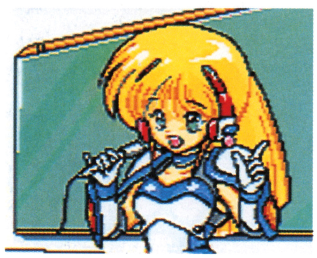
⬆空港にはクルーザーが届いてます

SCHOOL 教室ではカラオケ勝負!?

免許証を捜して学校に向かったユナ。授業中なのに堂々と教室に入っていったら、化学の村上先生に怒られてしまった。職員室でカラオケ女王と呼ばれる彼女は、ユナにカラオケ勝負を挑んでくる。本職のアイドル、ユナとしてはここは負けられないところだが…。



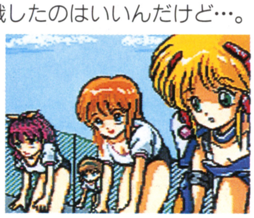
⬆この中から好きな曲を選びなさい



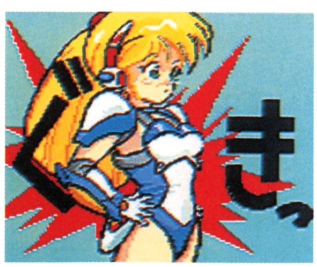
⬆やっぱり歌はノリよね。やったネ

SCHOOL グラウンドで柔軟体操？

無事カラオケ勝負に勝ったユナは、担任の岡部先生を捜してグラウンドに出る。ついでに柔軟体操に挑戦したのはいいんだけど…。



⬆1人でアーマー着てるのがちょっと変



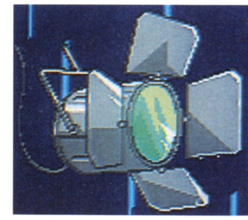
⬆思いっきり腰を痛めてしまったユナ。でも大丈夫さっ。…ホント？

STUDIO 照明がユナ目がけて落下！

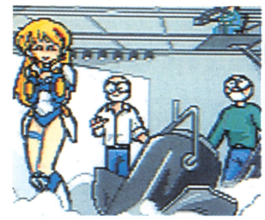
腰を痛めたユナは保健室へ。そこで岡部先生にユナのマネージャーからの伝言を聞き、スタジオへ向かう。折しもドラマの収録中。ちょっと見学するユナ。その時…。



⬆ドラマの収録を見学してたのよね



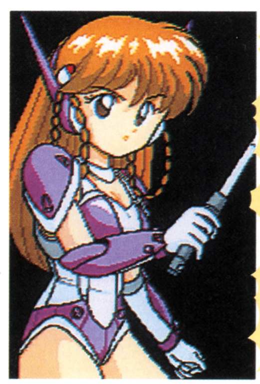
ユナ ピンチ！



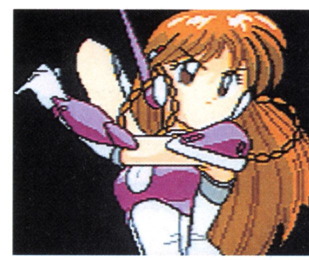
ビックリしたなもう

STUDIO "13人衆"かえでとのバトル

ピンチを脱したユナがマネージャーを捜して、薄暗い小道具室に入っていくと、そこには「暗黒お嬢様13人衆」の１人、弓岡かえでがユナを待ち受けていた。「闇」の魔の手がここまで伸びて来たのだ。



あなたはニセお嬢様よっ!!



⬆13人衆の１人、弓岡かえでの攻撃



⬆マネージャーの石川さんを救出！

"13人衆"バトルシーン！

ユナに次々と襲いかかってくる「暗黒お嬢様13人衆」のバトルシーンを紹介しよう。ここでお見せする写真はバトルシーンの原画に着色したもので、ゲーム中には登場しないが、実際の戦闘ではユナや敵の美少女たちがビシバシとアニメするぞ。またキャラによっては複数の攻撃パターンを持っているので、熱いバトルが楽しめそう！

❶リーアベルト・フォン・ノイエシュタイン
❷徳大寺舞（六本木の舞）
❸神宮寺詩織（おっとりの詩織）
❹綾川姫子（ロックの姫）
❺紅麗美（チャイナの麗美）



⬆敵の綾小路沙雪華

❶ 

❷ 

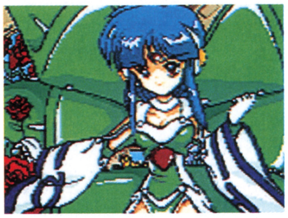
❸ 

❹ 

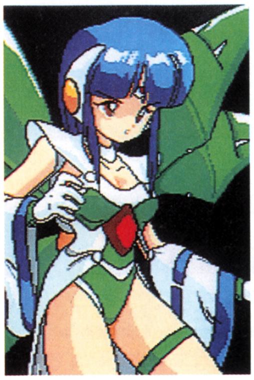
❺ 

AIRPORT "13人衆"お花のマリとのバトル

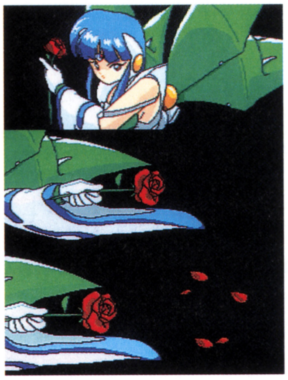
ユナはかえでを倒し、捕らえられていたマネージャーを救出する。マネージャーはユナが無くした免許証を持っていた。やっと見つかった免許証を手に空港へ急ぐユナ。しかし「闇」の勢力は、ここでもユナを待ち伏せていたのだ。



お花のマリが現れた！



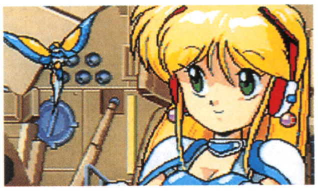
ユナさん お花を踏んだわね!!



お花のマリは、バラの花で攻撃してくる

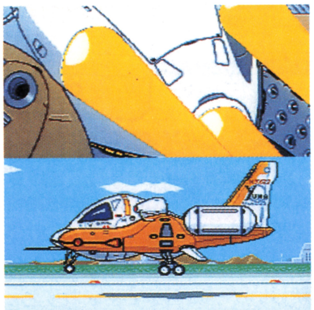
AIRPORT クルーザー発進！ ユナは宇宙へ

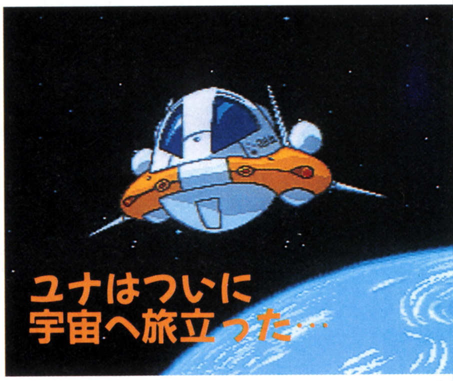
闇の13人衆、お花のマリは強敵だった。マリとのバトルに勝利したユナは、いよいよ「みけ丸号」に乗り宇宙へ飛び立つ。もちろん宇宙でもさまざまなイベントがユナを待ち受けている。頑張れユナ！ 銀河の未来は君が守るのだ!!



コックピットのユナとエルナー

みけ丸号発進！

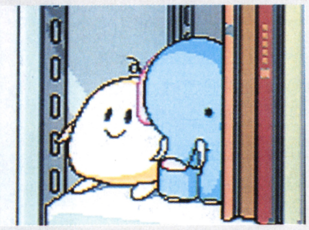




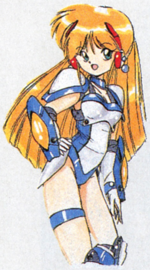
ALL THAT YUNA



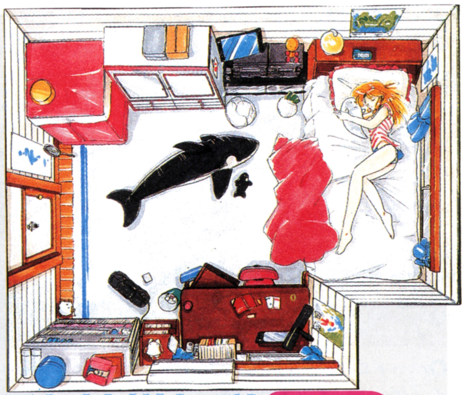
ここではユナのプライベートライフを皆さんに紹介しま〜す♡ じゃ、知ってる人は知ってると思うけどユナのプロフィールからネ。2283年4月17日生まれの16歳。星座は牡羊座で血液型はB型なの。普段はTVを見たり、お友達と電話でおしゃべりするのが大好き。



ユナの本棚にはぬいぐるみが2つ

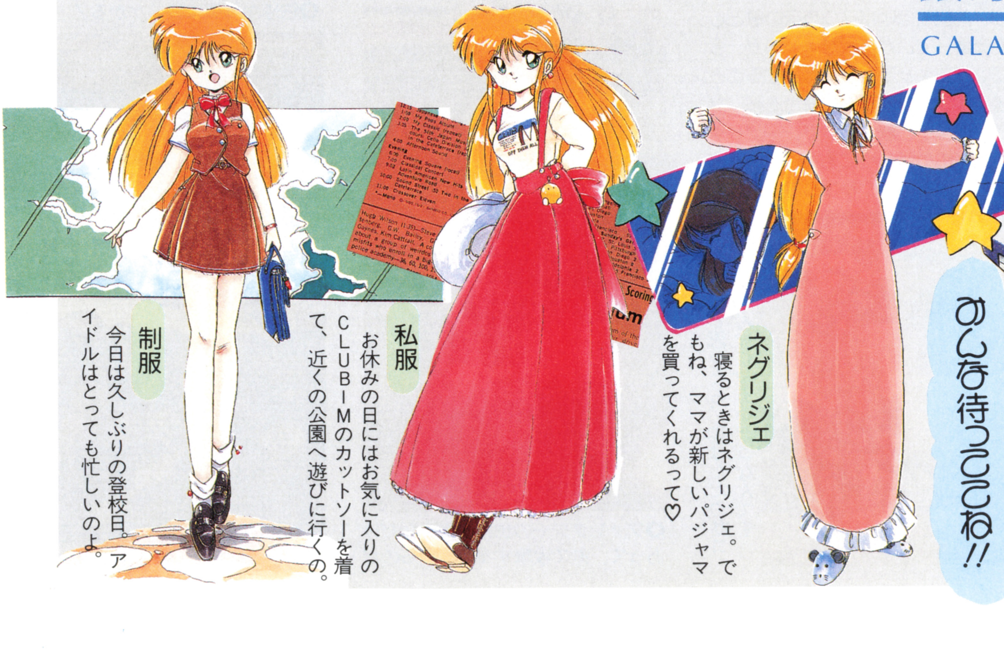


ユナのお部屋だよ



♡YUNA in Private Time♡

銀河お嬢様伝説ユナ
GALAXY FRAULEIN ユナ



制服
今日は久しぶりの登校日。アイドルはとっても忙しいのよ。

私服
お休みの日にはお気に入りのCLUB-Mのカットソーを着て、近くの公園へ遊びに行くの。

ネグリジェ
寝るときはネグリジェ。でもね、ママが新しいパジャマを買ってくれるって♡

みんな待っててね!!



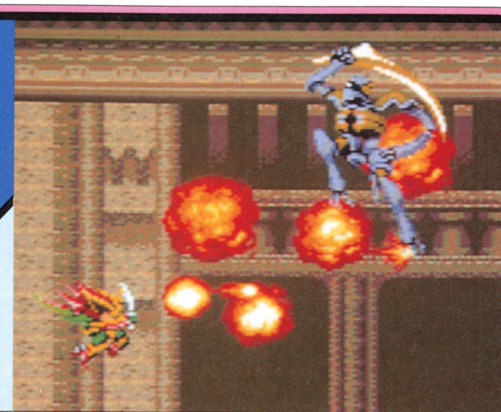
ハドソン

幻想的な世界で繰り広げられるシューティング

ウインズ・オブ・サンダー

スーパーCD-ROM²システムの登場で表現力が向上し、良質のシューティングが増えてきたPCエンジン。そして、また強力な1本がラインナップに加わった。それが今回紹介する『ウインズ・オブ・サンダー』だ。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シューティング
コンティニュー
80%（8月17日現在）



『ゲート・オブ・サンダー』チームが手がけた横スクロールシューティング第2弾！

今年の2月に発売された『ゲート・オブ・サンダー』の雰囲気を受け継いだシューティング、『ウインズ・オブ・サンダー』。名前こそ似ているもののシステムは大幅に変更され、舞台を宇宙からファンタジーの世界へと移すことにより、新しいゲームとして生まれ変わったのだ。今回は変更されたシステムを中心に紹介していこう。

ゲート・オブ・サンダー



ハードロック系の音楽がカッコイイ『ゲート・オブ・サンダー』

ウインズ・オブ・サンダー



ストーリー性が重視され、ビジュアルシーンも豊富になる予定

シューティングにアクション性をプラス

『ゲート・オブ・サンダー』との変更点としてまず挙げられるのは、プレイヤーが戦闘機から人間（武装した勇者）になったこと。具体的には、トゲなどの仕掛け以外の地面や壁では、当たってもダメージは受けない代わりに、地形に沿って歩けるようになったことだ。

さらに、近くの敵に対しては剣を振って攻撃するようになったことも、大きな変更点といえる。アクション要素が強い、ニュータイプのシューティングになったのだ。



鎧の種類には関係なく、至近距離では剣で攻撃！

圧倒的なパワーを誇る敵キャラたち

『ゲート・オブ・サンダー』でも、デカキャラ続出の派手なゲーム内容であったが、『ウインズ・オブ・サンダー』ではさらにその傾向が強まったようだ。プレイヤーのパワーアップもさることながら、敵キャラの巨大化、個性化した点が目立つ。例えば、前回では中ボスクラスの敵として登場していた巨大なキャラが、今回はザコキャラとして登場すること。また、ファンタジーに舞台を移したことにより、敵キャラがレーザーやミサイルの代わりに剣を振るって攻撃してくるなどが挙げられる。



ボス登場と思ったら、実はただのザコキャラ。こんなにデカいザコなんです



ファンタジーの世界が舞台なだけあって、剣で攻撃する敵もいるのだ

鉄球が勇者に襲いかかる！



かなり変則的な動きをする

地・風・火・水の4つの力（フォース）を鎧に宿し、異貌の神を封印せよ！

プレイヤーは戦士ランディーとなり、異貌の神ザガードを倒すのが目的。平和の象徴であるファリーナ神の力が、唯一宿っているデューの鎧を身にまとって戦うのだ。

通常は鎧による魔法攻撃で敵を倒していく。また、鎧は全部で4種類あり、それぞれ攻撃パターンに違いがあるのが特徴だ。これはステージの初めに選択できる。

火の鎧

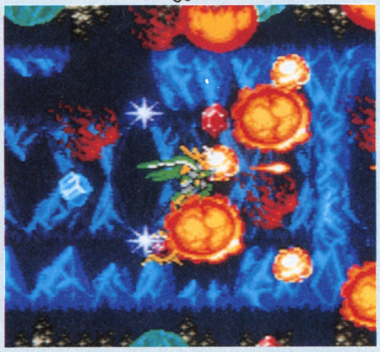
人類の生活に恵みを与えてくれた火の力を魔法の力で活性化させ、怒りの火龍に触れた物をチリも残さずに焼きつくす火の鎧。見た目の派手さだけでなく、威力もあるのでノーマル状態から使いやすい。



火の鎧での魔法攻撃はファイヤードラゴン。敵のボス以上の迫力！

地の鎧

母なる大地の力を魔法の力に変え、敵を攻撃する地の鎧。攻撃レベルが高くなると、上下に発射される弾が地面や壁に当たって反射するようになる。地形によって使える場所や使えない場所がハッキリしてくる。



巨大な火の玉で敵をやっつけてしまえ

風の鎧

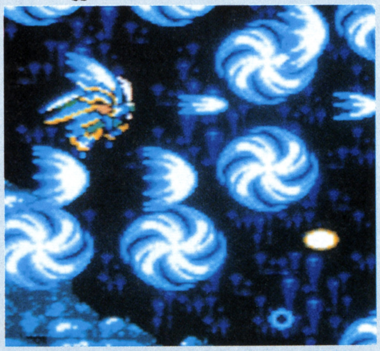
普段は優しく包んでくれるような風が、魔法の力によって電撃の嵐となり敵を攻撃する風の鎧。攻撃レベルが高くなれば、攻撃範囲が広がるので使いやすくなるが、ノーマル状態ではかなりつらい戦いになる。



風の鎧の電撃攻撃で敵の中ボスも楽勝？

水の鎧

いつもは穏やかな水も、魔法の力によって荒れ狂う波のごとく敵に襲いかかる水の鎧。可もなく不可もなくといった感じで、ゲーム全般で使える攻撃方法だ。波打ちながら敵を攻撃するのが大きな特徴だ。



どんな場面でも対処には困らない攻撃

ド迫力のボスキャラ



ボスキャラの迫力で目立たないが、背景の美しさもなかなかのもの。プレイ中は見てる余裕はないかな？

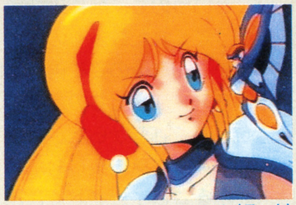


ひたすら大きいボスキャラ。こんなのがたくさんいる全8ステージを戦っていかなくてはならない

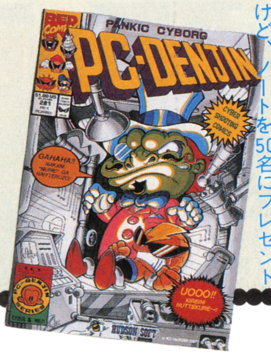
INNER EYES

ハドソングッズプレゼント

ハドソンから3つのゲームグッズをプレゼント。まずは『PC電人』ノートを50名に。そして『銀河お嬢様伝説ユナ』のプロモーションアニメが見れるビデオを5名に。さらにユナの声がたっぷり聞けるカセットテープを5名にプレゼントしちゃうのだ。欲しい人は希望のグッズを明記し、P92の応募方法を見て、「ハドソングッズが欲しいの♡」係まで送ってくれ。



ビデオは1分ちょっとと短いけど、アニメのレベルは結構高いぞ



「PC電人」の発売はまだ先だけど、ノートを50名にプレゼント

ハドソン

英雄たちの伝説は小さな王子へと受け継がれる

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

年末の発売を目指し、現在鋭意開発中の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』。今回はオープニングビジュアルを中心に紹介する。

CD スーパーCD-ROM²専用
12月23日発売予定
7200円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
50%(8月17日現在)

前作と同じシステムで新たな物語が展開

前作『英雄伝説』は、いわゆる『ドラクエ』スタイルのRPGだったが、純粋に謎解きと冒険の楽しめる内容がプレイヤーに受け、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの中でも抜群の人気を得る作品となった。今回の『英雄伝説II』は、システムに若干の変更はあるが前作の良い部分は継承され、新たなシナリオが楽しめる内容になった。

序章は前作の舞台を冒険

冒険の舞台は前作から20年後のイセルハーサの世界、つまり前作と同じ舞台を、セリオスの子供アトラスが再び冒険することになるのだ。父セリオス同様にアトラスもエルアスタの街で育てられたが、王位を継ぐにあたって、各地の視察を兼ねて旅立つことになる。



じいに怒られるアトラス。前作でもセリオスが怒られていたっけ

20年後の仲間に再会

続編になると設定や舞台を変えたものが多いが、『英雄伝説II』ほど前作との共通点が多いゲームは珍しい。というのも、前作の物語を盛り上げてくれた数多くの登場人物たちが、20年後の姿で再登場し、そしてアトラスたちの冒険の手伝いをしてくれるからだ。だから、この『II』を真に楽しむためには、前作をプレイしておくことをおすすめする。



セリオスとディーナの子、アトラスが旅立つ瞬間。円内は前作の画面



20年後のローに再会。20年経っても、相変わらず遊び人を続けているらしい(笑)



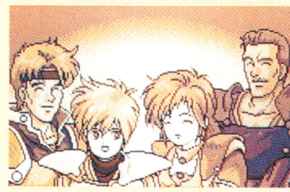
※画面はすべて開発中のものです。

ハイテンポなオープニングも健在!

スーパーCD-ROM²専用ソフト第1弾として発売された前作。その機能を生かしたオープニングビジュアルに驚いた読者も多いことだろう。今回の『II』も同様に、ストーリー紹介とキャラクタ紹介の2部構成によるオープニングが展開するのだ。ここで紹介するものはまだ開発中なので、これからいっそうきれいな仕上がりになるはずだ。また前作に比べて、ビジュアルシーンも増える予定だ。

Opening 1 ~STORY~

ここでは、前作のエンディングからのストーリーや、前作から20年後の時代背景が、前作でおなじみの銀河万丈の声で語られる。



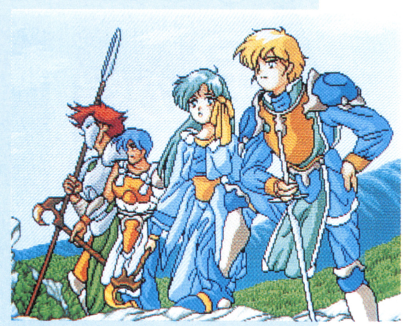
『英雄伝説』の主人公たち



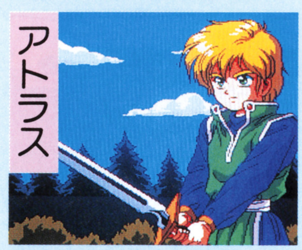
今回の主人公アトラス

Opening 2 ~CHARACTER~

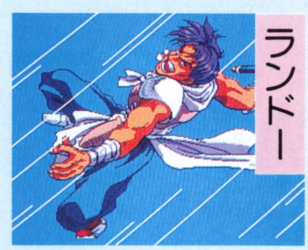
前作の主人公たちに負けないくらい個性たっぷりな今回の主人公たちが、アニメーションで次々と紹介されていくオープニング2。細かい設定を読むよりは、このオープニングを見れば主人公たちの性格が分かるはず。またそのキャラたちには、アトラスが冒険を続けていくうちに出会えるのだ。



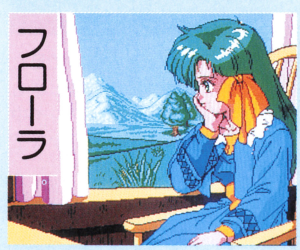
『II』の主人公たちが勢ぞろい。彼らを待ち受ける運命はいかに?



父譲りのまっすぐな瞳を持つアトラス。スライムいじめが趣味



見た目は戦士だが、実は魔法使い。パーティの中では最年長だ



世間知らずのお嬢様で、ランドーにいつもからかわれている



なぜ仮面を付けているのかは不明。ゲーム後半でその謎が解ける

ハドソン

人気アニメのデジタルコミック化は着々と進行

ふしぎの海のナディア

今回は、先日行われたアフレコの模様を紹介する。また「ナディアクラブ」では新企画がスタート。ゲームのキャラが毎月登場するぞ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
発売日未定	
価格未定	
アドベンチャー	
コンティニュー・バックアップメモリ	
50%（8月17日現在）	

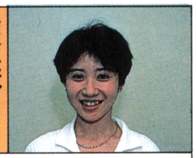
おなじみの声優たちが大熱演！

去る7月27、28日の両日、東京・大久保のタバックスタジオにおいてアフレコの収録が行われた。早速本誌ナディア班が取材に向かうと、現場にはナディア役の鷹森淑乃さん、ジャンの日高のりこさん、マリーの水谷優子さん、グランディスの滝沢久美子さんなどTVシリーズを演じられた声優さんたちが勢ぞろい。1年間アニメで共演された方たちだけに現場の雰囲気もなごやかだったが、本番に入るとその雰囲気は一変。迫力溢れる声優さんたちの演技には、ただただ圧倒されるばかりだった。



実力派ぞろいの声優さんたち。素晴らしい演技に感動！

ナディア　鷹森淑乃



NADIA

ナディアを演じる鷹森淑乃さん。小柄でとても可愛い人でした。ちなみにお肉も食べるそうです。

ジャン　日高のりこ



JEAN

『タッチ』の南ちゃんも今やベテラン。その素晴らしい演技は、目の前にジャンがいるようでした。

マリー　水谷優子

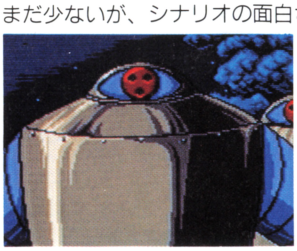


MARY

マリーの声を演じるのは水谷優子さん。彼女は本当にマリーみたいな性格の人でした。（ウソ）

お待たせ最新グラフィック

今月も最新の画面写真を紹介しよう。グラフィックの点数はまだまだ少ないが、シナリオの面白さはTVアニメと遜色なし。そして膨大なセリフの数など、ゲーム完成への期待は一層高まるばかり。



ネオ・アトランティスの人間タンク。有線式のロボット兵器だ

アトランティスの遺跡の中か？



NADIA CLUB

サイン色紙をプレゼント！

今回はプレゼントのお知らせから。声優さんたちのサイン色紙を5名の方に。鷹森さん、日高さん、水谷さん、滝沢さんの他に堀内賢雄さん、桜井敏治さん、冬馬由美さんなど計11名の寄せ書きです。P92の応募方法を読んで「NCサイン色紙プレゼント」係まで。

ゲームに登場するキャラを紹介

今月から「ナディアクラブ」では新企画がスタート！　ゲームに登場するキャラクタを、描き下ろしのイラストと楽しい4コママンガで紹介。順番はヒミツだけど、ゲームオリジナルのキャラも登場するのでお楽しみに！　第1回目はもちろんこの人、ナディアです。



ナディア NADIA

この物語の主人公ナディアは、TVアニメのヒロインとしては過去、例のない特異なキャラクタと言えるのではないでしょうか。その複雑な生い立ちのせいか頑に他人を拒み、独りで生きていこうとします。きっとジャンと出会うまでは、孤独な人生を過ごしてきたのでしょう。

そんな彼女を支えてきたのはサーカスの動物たち。特にライオンの赤ちゃんキングは彼女の唯一の友人で心の許せる存在です。

しかしジャンやマリー、その他の信頼できる人々との出会いによって、ナディアは少しずつ周りの人に心を開いていきます。独りで生きてきたはずの自分が、実は多くの人々に支えられていたことに気付いていくのです。

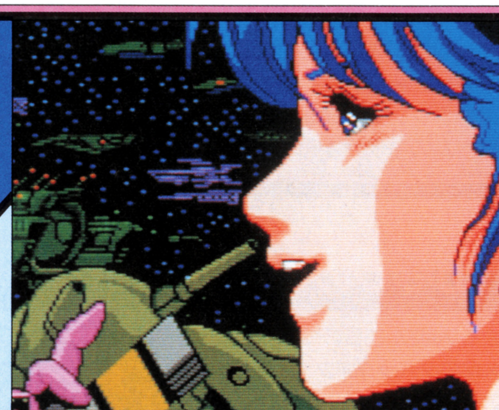


maker land

日本コンピュータシステム

いま時空を超えたラヴソングが、再び…

超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング



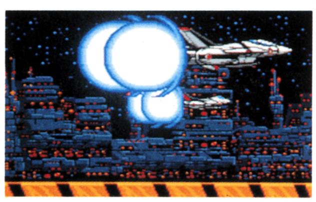
アニメ『マクロス』の続編性を強く打ち出した前作のシューティングゲーム『〜2036』。その世界観を引き継いだシリーズ第2弾が、RPG性の強いシミュレーションとして登場。今回は戦闘シーンを中心に紹介しよう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	12月発売予定
	価格未定
	シミュレーション
	バックアップメモリ
	60%（8月18日現在）

マクロスの多彩なメカが大空を駆る戦闘ミッションを公開!

シューティングであった『超時空要塞マクロス 2036』。今作の『〜永遠のラヴソング』は、その1年後を舞台に物語が展開していくシミュレーションとして登場する。完成度の高いビジュアルに、音響面では映画版から曲を使用、「ミンメイ」の歌も挿入されるなど『マクロス』の雰囲気そのまま。ゲームは複数のキャラを用いシナリオをクリアしていくキャンペーン型。

↓多くの星々が輝く宇宙空間へ、母艦から飛び立っていくバルキリー隊



個性あるキャラ、オリジナル含め40種類以上登場するメカを配してドラマ性溢れる作品になりそうだ。

戦略に合わせてキャラを育てる

プレイヤーは最大10人のキャラを用いてゲームを進めていく。それぞれのキャラにはレベル設定があり、レベルがアップすることにより武器の強化、搭乗するメカの変更が可能となる。これにより、各キャラを自分の戦略に合った部隊に成長させることができる。



↑レトラーデも扱えるキャラの1人

主人公のクラスチェンジ

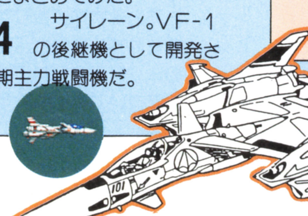


主人公「霧生隼人」はレベルアップすることにより搭乗する機種を変えていく。それを右表にまとめてみた。

バルキリー → スーパーV / アタックV
スーパーV → ストライクV
アタックV → アーマードV
ストライクV ⇄ アーマードV（交差）
ストライクV / アーマードV → サイレーン
サイレーン → ストライクS

VはバルキリーSはサイレーン

VF-4 サイレーン。VF-1の後継機として開発された次期主力戦闘機だ。



戦略を左右する通常コマンド

戦場マップ上で直接ユニットに命令を下すのが、「通常コマンド」だ。ユニットを動かしたり、攻撃させたり、戦果にそのまま影響する命令だ。このほかにセーブなど行う「オプションコマンド」があり、なかには「アンドゥー」というセーブしたところまで戻ることのできる特別なコマンドも存在する。



↑市街地戦が繰り広げられるマップ

戦果を決するコマンド群

移動 ユニットを移動させるコマンド。ユニットにはそれぞれMV（移動力）が設定されていて、地形効果などを踏まえた移動範囲が表示される。

攻撃 敵を攻撃するコマンド。この後、武器選択を行う。武器にはEP（エネルギーポイント）があり、EPが底をつくと武器の使用ができなくなる。

警戒 移動や攻撃を行わず、ユニットを警戒体制に置くコマンド。警戒を行うと回避力にボーナスを得ることができ、敵の攻撃を受けにくくなる。

変形 バルキリーなど専用のコマンドで、ファイター、ガウォーク、バトロイドに変形する。3タイプの特徴をよく捉え、実行する必要がある。

↓コマンドが表示されている画面



発進 艦からユニットを発進させるコマンド。

またファンネルを持つユニットもあり、そのファンネルを射出する場合もこのコマンドを用いる。

※　※　※

この他にアーマードVのアーマーを除去するコマンドや、使用目的は不明だが「特殊」というコマンドも存在する。完成までにはさらにコマンドが増える予定だ。

巧妙に戦略を練り戦闘開始！

戦闘において個々のキャラ、メカなどの個性や力量、性能を熟知し用いることが戦略の重要なポイントになる。例えば高機動性を誇るが装甲が薄いバルキリーなどは、前線に展開し一撃離脱を中心とした作戦が適しているし、装甲の厚く機動力の劣るデストロイドなどは、後方支援や残存兵力を一掃する任務が適任だ。また敵に関しても同様であり、その性能も熟知しなければ、無意味に戦力を消費する結果に終わってしまうぞ。

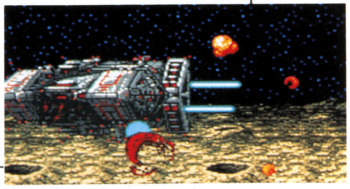


迫力ある戦闘が繰り広げられる戦闘シーン！

背景も凝った戦闘シーン

宇宙、海上、陸地など、さまざまな場所が戦闘の舞台となる。それに合わせ戦闘シーンの背景ビジュアルも変わっていくぞ。


土星をバックにリング上でのーシーン

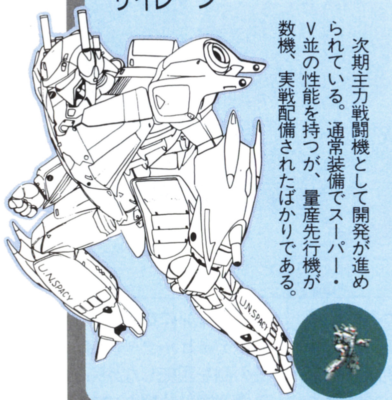

クレーターが続く月面での戦闘！

鍵を握る豊富なメカ

従来のものに加え、TVや映画では登場しなかった最新型やオリジナルメカ群。今回は、3軍に分けて代表的なところを紹介する。

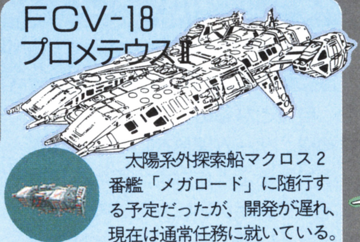
地球統合軍

VF-4 サイレーン



次期主力戦闘機として開発が進められている。通常装備でスーパー・V並の性能を持つが、量産先行機が数機、実戦配備されたばかりである。

FCV-18 プロメテウスII



太陽系外探索船マクロス2番艦「メガロード」に随行する予定だったが、開発が遅れ、現在は通常任務に就いている。

オリジナル

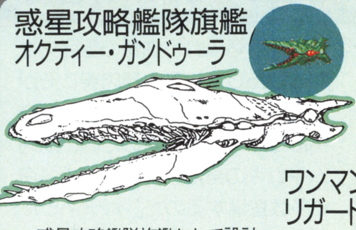
MBR-07-MKV デイホーク



今回のオリジナルメカ。スパルタンの接近戦闘力と、トマホークの強力な火力を持ち合わせたデストロイドだ。

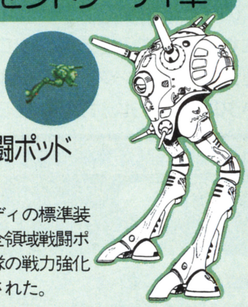
ゼントラーディ軍

惑星攻略艦隊旗艦 オクティー・ガンドゥーラ



惑星攻略艦隊旗艦として設計された4000M級の大型指揮艦。艦首に装備されいてる大型ビームは広範囲掃討用のものである。

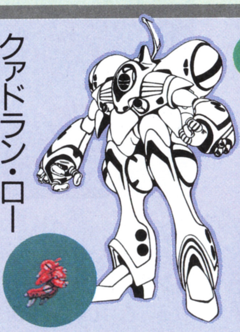
ワンマン戦闘ポッド リガード



ゼントラーディの標準装備といえる、全領域戦闘ポッド。歩兵部隊の戦力強化のために開発された。

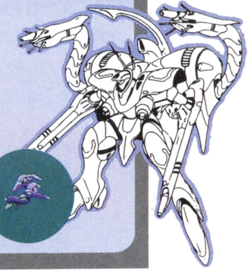
メルトランディ軍

クァドラン・ロー



高速高機動型のパワードスーツ。映画では前作の主人公マリアの母ミリアが、そして今回ミスティーが搭乗する。

ジグノーミュール



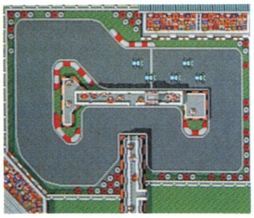
火力を積めるだけ装備したといえるパワーユニット。交戦時間は極めて短いが、その火力は破壊的なものである。

モトローダーMC

CD	スーパーCD-ROM²専用
12月発売予定	
価格未定	
レース	
コンティニュー	
マルチタップ対応（最大5人）	
40%（8月18日現在）	

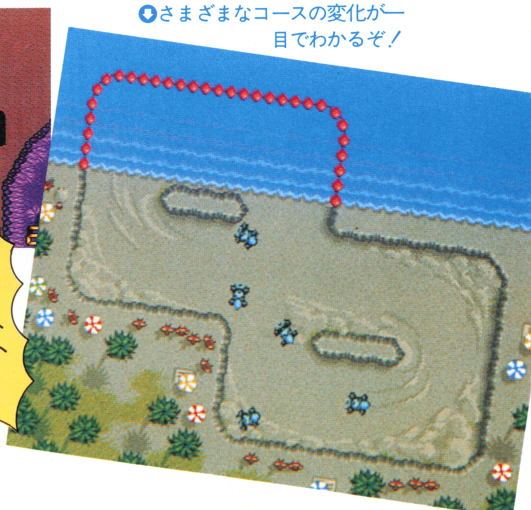
全戦況が一望できる！

5人同時プレイが楽しめる対戦型カーレース『モトローダー』の新作が登場。今度はプレイ画面が縦スクロールのものから、コンパクトにまとめられた1枚画面のもになり、一目で全戦況を見ることができる。閉鎖空間が多人数プレイに拍車を掛け、より一層熱いカーバトルが展開されるぞ。


一つの画面にまとめられた今回のレース場だ！



縦スクロールだった前作のコース


さまざまなコースの変化が一目でわかるぞ！

日本コンピュータシステム

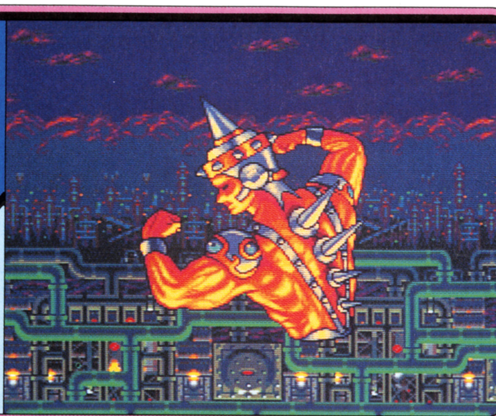
プロテイン略奪を企む帝王に神々が立ち向かう

超兄貴

リアルに描かれたボディビルダーたちが大挙登場するシューティングゲーム。といえば一見、硬派な印象を受けるかもしれないが、その実はコミカルタッチのお笑いシューティングなのだ。今回はキャラクタを中心に紹介。

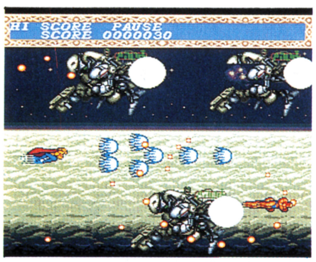
CD スーパーCD-ROM²専用
11月上旬発売予定
7200円(税別)
シューティング
コンティニュー

90%（8月10日現在）



筋肉モリモリ野郎たちの肉体派シューティング

このゲームは全8ステージで構成された横基本の全方向スクロール型シューティング。背景やキャラクタは超リアル。細かいところまで描き込まれ、独特の雰囲気をかもし出している。筋肉美こそが最高の美とされる文化を持つ星を中心とした舞台設定のため、筋肉ムキムキの男たちがゲームの各所で多数登場するのだ。ボディビルダーの肉体美が♡（ムフフ）という人にはとくにオススメ（?）。





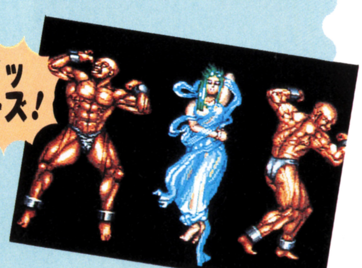
⬆画面写真だとわかりづらいと思うが、神様は走りながら飛んでいる！

➡市街地をバックに戦う神様。背景もよく描き込まれている

筋肉モリモリ ビジュアルももちろんあるよ！

CD-ROMのゲームといえば、ビジュアルシーンはお約束になっている。それはこのゲームに関しても言えることで、オープニングやステージクリア後に入ることになる。とはいっても美少女などは一切出てこない。リアルに描かれた筋肉ムキムキの美しい（?）男たちがポーズをとって登場したりするのだ。





⬆イダテンを中心にポーズをとるアドンとサムソン。イダテンもなかなかの筋肉美なのだ

⬆ベンテンを中心にハイポーズ！　ボディビル野郎にはさまれていると女王様みたいだ…

神様のパワーアップは10段階以上

自機となるのは男と女の2人の神様。ゲーム開始前にいずれかを選択することになる。男の神様はイダテンといい、女の神様はベンテンという。この2人の攻撃方法はまったく違うので、自分に合ったキャラを選ぼう。パワーアップの設定は2人とも10段階。さらにオプションで5段階もパワーアップするぞ。

イダテン まがったことが大嫌いな正義感の強い神。高速移動ができ、「怒髪弾」が通常攻撃となる。

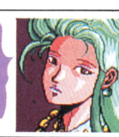
プロテインを独占しようとする帝王は許せん

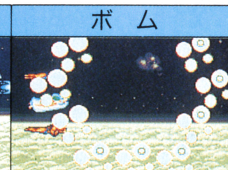
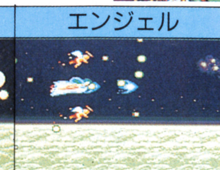


怒髪弾	男(メンズ)のビーム	アドン&サムソン
		
イダテンの通常攻撃。パワーアップすると弾が大きくなる。名前の通り髪の毛の弾らしい	"気"を溜めることによって出すことができるビーム。頭から出しているみたいで笑える	オプションになる双子のボディビルダー。自機の側を回転しながら自機と同じ攻撃をする

ベンテン イダテンとともに天界に住んでいる。広範囲の攻撃が得意で、初心者向け。とりあえず紅一点！

目障りな奴は私が始末するわ！



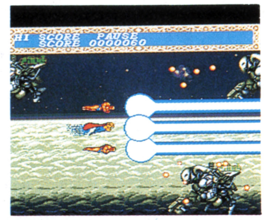
羽衣の舞	ボム	エンジェル
		
"気"を溜めることによって出すことができる。通常攻撃はイダテンと同じ「怒髪弾」だ	広範囲の攻撃が可能となる。ベンテンだけでなく、イダテンも使用できる便利な攻撃だ！	彼女だけがオプションにできる。通常はアドンたちがオプションとなる。出番は少ないぞ

帝王率いるビルダー軍は珍キャラぞろい

敵の大ボスとなる帝王は、大銀河ボディビルコンテスト10連覇を果たした筋肉の持ち主。彼が率いるビルダー軍には、プロテイン中毒の吟遊詩人や帝王の美しい肉体に一目惚れしてついてきた奴など超個性的（？）で危ない野郎がなぜか多い。また潜水艦や太陽戦艦などの乗物も出てくるが、動力源はすべて人力となるのも笑える。



◯周りのオリに閉じ込められてる人は敵なのか？



◯まともそうな敵キャラも、もちろん出てくるよ

ボスキャラ珍データ！



機関車製造惑星出身 年齢21歳

精神異常で療養中の折、帝王の美しい肉体に一目惚れ。帝王のプロテイン採掘プラントを守っている。



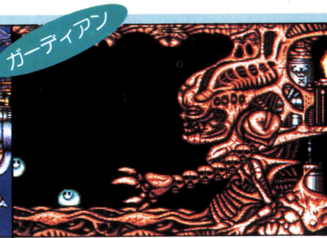
惑星テシカネカ出身 年齢4億～4億5千万歳(推定)

謎だらけの機械生命体。人々には守り神としてあがめられていた。帝王とは仲が良いという噂だが…。



ボ星出身 年齢93億3万7千歳

深海魚捕獲のために帝王によって造られた人型の潜水艦。仕事熱心で、邪魔者は絶対に許さない。



惑星レクネカ出身 年齢5億万歳

地下2000mにあるプロテインを主な食糧とする。守り神なのだが、人々にはほとんど知られていない。

魔物ハンター妖子 遠き呼び声

CD スーパーCD-ROM²専用

発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ

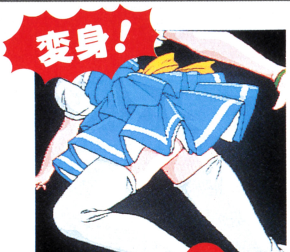
80%（8月10日現在）

パワーアップした変身シーン

アニメ感覚で"見る"楽しみを重視した今回の『妖子』。妖子ファンの間で人気の高い彼女の変身シーンは今回も健在。前作以上に描き込まれて美しくなっている。(よりHぽくなっているのだ)。今回はなんと変身前に仮面ライダーなどの特撮番組のように変身ポーズまでとってくれる。操作するキャラクタも前作のショウマから妖子本人に変更されたことで、彼女の魅力はさらに楽しめそう。



◯かわいい寝顔の妖子。アニメーション以外にも見どころはあるよ♡



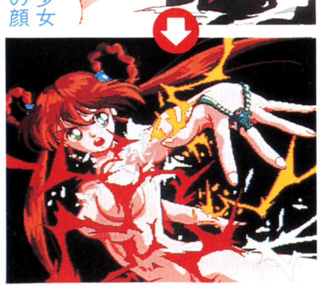
◯妖子のオシリのアップ。お楽しみはこのあとなのだ



◯服がビリビリに破けていく。乙女の肌が見えまくり



◯妖子の顔のアップ。少女としてより勇者としての顔



◯もう死んでもいい。うれしいよ♡



☆妖子の開発進行レポート その4

みなさんこんにちは、真野妖子です。開発レポートを始める前に9月号に紹介した私のプロフィールに間違いがありました。身長が150cmになっているんです。私の本当の身長は158cmなんです、ごめんなさい！ それでは開発レポートを始めたいと思います。

〔7月○日〕イベントシーンの作成をしています。これはアニメーションのタイミングを見ながら順番にゲームに組み込んでいくのでちょっと時間がかかるみたい。

〔7月☆日〕変身シーンのイベントが完成！ 今回の変身は仮面ライダーみたいな変身ポーズまであるんです（はずかしいなぁ）。

〔7月□日〕ここで再びCDにします。イベントシーンを含む3章まで見れるようになりました。でも音楽はまだ入ってないの。ちょっと残念！

〔7月◎日〕CDを使って第3章までのバグのチェックをしました。（ここで多少のバグが発見される）。やっぱりチェックは大変ですね。　　（つづく）

INNER EYES



プレゼントだよ！

10月発売予定の対戦型アクションゲーム『らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流！』のオリジナルポスターを20名にプレゼントしちゃうぞ！ 詳細はP92の応募方法を読んで「あかねちゃんが欲しい♡係」まで。どんどん応募してね！

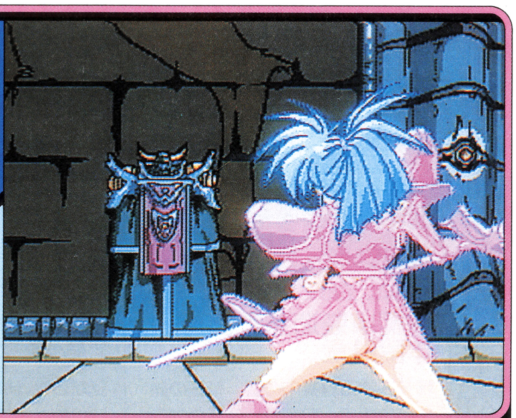


◯水着姿がとってもかわいい天道あかねちゃんが目印だよ♡　うん

ナグザット

愛と優しさを胸に抱き、立てコルクよ!!

フォーセットアムール（仮称）

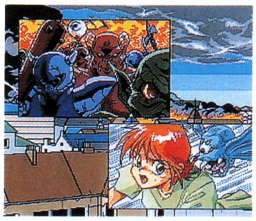


美少女戦士コルク・ランス。聖なる武具を受け継いだ彼女が、囚われの姉メリヤを救うべく黒魔術集団に立ち向かうハードアクションゲーム。今回は立ちはだかる華麗な敵と初公開のアクション画面を中心に紹介していく。

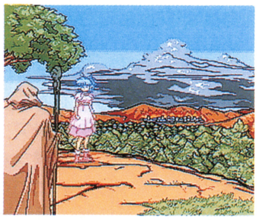
CD	スーパーCD-ROM²専用
	11月下旬発売予定
	価格未定
	アクション
	コンティニュー
	50%（8月18日現在）

聖なる力を継承した美少女戦士コルクが邪教に挑む!

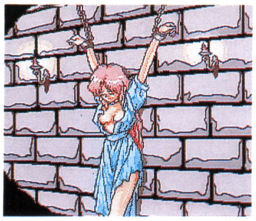
コルクを始め美少女たちのビジュアルシーンが魅力的なアクションゲーム『フォーセットアムール』。ストーリーやアクションシーンなど、ついにその全貌が徐々に見え始めてきた。物語の舞台は、謎の黒魔術集団に支配され、暗黒の日日が続く世界。人々の悲しさを知るコルク・ランスが、謎の老人より授かった聖なる武具を手に、邪教の城「ガレス」を目指す／ 邪教を討ち滅ぼし平和を取り戻すため、そして囚われの身となった姉メリヤを救い出すために…。



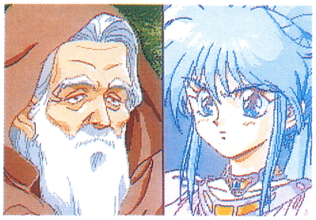
➡突如町を襲撃した魔物たちに、人々は逃げ惑う



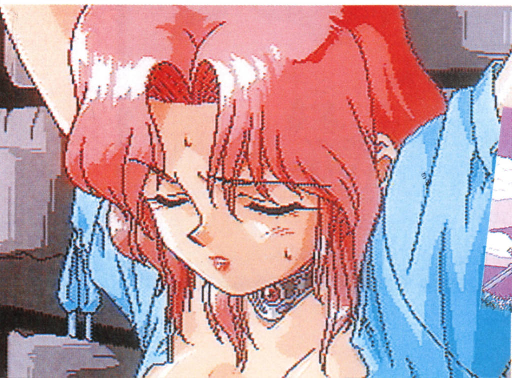
⬅闇を見つめるコルクに老人ゲイルが声をかけた

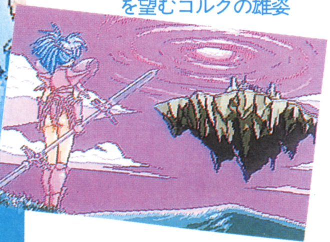


⬅➡浮遊城に幽閉されあらわな姿をさらすメリヤ



⬆ゲイルは白魔術士の血を引くコルクに聖なる武具を渡す



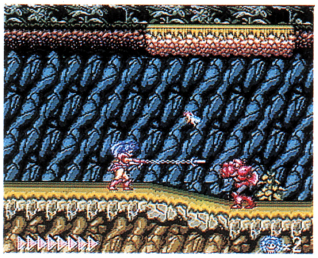


⬅二節棍を手に浮遊城ガレスを望むコルクの雄姿

2つの武具を装備し闘いに旅立つ

聖なる武具には「鎧」と「二節棍（にせつこん）」がある。姉が継承するはずであったこの武具を受け継いだコルクは、それらを装備し旅立つ。武具には聖なる力が宿っており、使い手を「使徒」と認めた時に真の力を発揮するという。現在「二節棍」は、普通攻撃の他に2つの特殊な使用法がわかっている。また「鎧」はパワーアップアイテムになる予定だ。

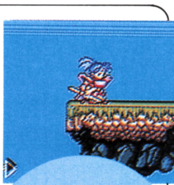
⬇コルクが持つ二節棍が敵に向かって伸びる／ これがノーマル攻撃だ



「二節棍」の秘技

「二節棍」とは剣と剣をつなぎ合わせたような武器だ。2つの剣の間は鎖でつながれ、通常一方の剣を投げて攻撃する。また剣が天井などに刺さると、ターザンのように移動、または上部へのジャンプが可能だ。ここではこのジャンプを紹介する。またエネルギー弾を出すこともできる。

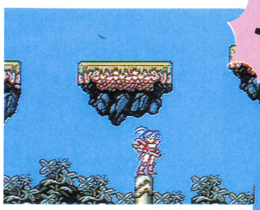
➡着地／ こうして、一段上に移動ができる





⬆反動を利用し、回転しながら跳ぶ

⬅⬅剣を繰り出し、岩に刺しブラ下がる

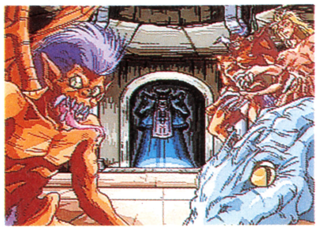


⬆コルクをジャンプさせ…

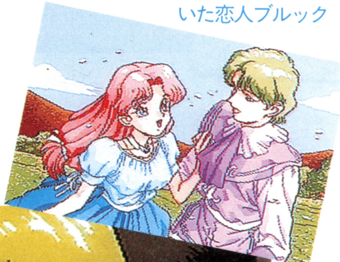
敵は邪教の祖ゴート・ボーン!!

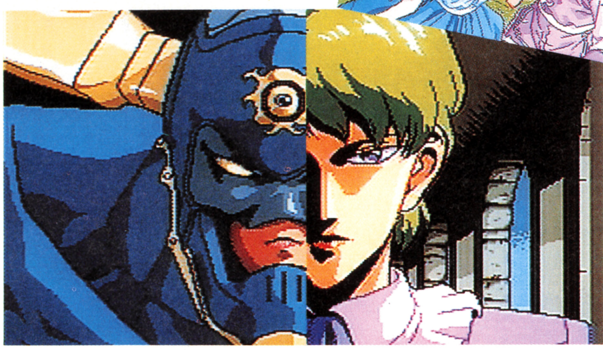
リリジョン暦1162年、ゴート・ボーンと名のる男が邪教を用い、魔界から次々と魔物を召喚させ始めていた。その者は魔物の力を背景に、悪魔を神と崇めエゴこそ自然界が生んだ絶対秩序との教えを広める黒魔術集団「ホーリーキャスク」を結成する。信者には暴動略奪あらん限りのことを認め、反抗する異端の者には容赦なく死をもって報いた。信者は次々に増え、世界は暗黒の混沌にまぎれていった。邪教の教祖ゴート・ボーン…、それは姉メリヤを幽閉しているコルクの真の敵! そして、メリヤの恋人ブルックであった男だ!!

⬇中央の祭壇にいるゴート・ボーンを、邪悪な姿の魔物たちが取り囲む



⬇姉メリヤと平和な日々を過ごしていた恋人ブルック





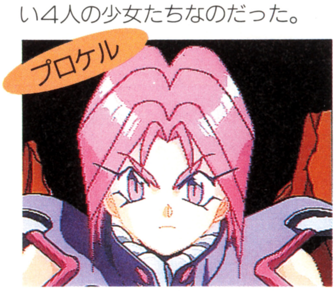
⬆しかし今のブルックの姿はメリヤを虜にしたゴート・ボーン

華麗なる美少女四天王

「ホーリーキャスク」の四天王。それは邪悪なる神によって力を与えられた魔物たちだ。恐ろしい異形の姿に、計り知れない力を持ち、コルクの行く手を阻む邪教の魔物たち。しかし、その真の姿は美しい4人の少女たちなのだった。



⬆気が強く、高いプライドを持っている、ちょっと「タカビ〜」な女の子

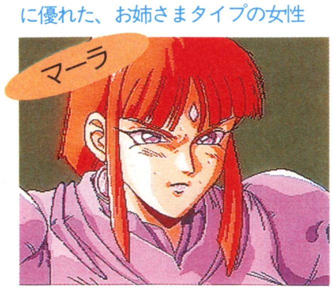


⬆その容姿には気品が備わっていて、落ちつきある「お嬢様」風の少女

⬇とってもロが悪くおまけに早ロ! お調子者のキャピキャピな女の子



⬇その行動はいつも冷静沈着。才知に優れた、お姉さまタイプの女性



Report アフレコ収録を独占取材!

先頃行われたアフレコの収録に、独占取材を敢行。それぞれのキャストの声優さんたちからコメントをいただくことができた。コルク役の夏樹さんや、メリヤ役の玉川さんはにこやかに役柄を語ってくれ、ゴート・ボーン役の広森氏は写真撮影中も茶目っ気いっぱいに振る舞って周囲を明るくしていた。収録は終始和やかな雰囲気の中で進行。ちなみに音響面では、管弦楽団を使ったサウンドの制作が順調に進んでいる。そちらの完成も非常に楽しみなところだ。



⬅とっても楽しい雰囲気の中で、収録は無事終了



ゴート・ボーン
広森信吾

コルクの可愛さに負けない、彼女を飲み込むような演技をします。



コルク
夏樹リオ

コルクって可愛くって、自分が演じるなんて信じられないです。



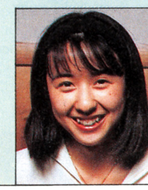
アモン
山本則子

男の子っぽいキャラクタなんですけど、自分がなりきってやってます。



メリヤ
玉川紗己子

呪われた場面が多くって…、でも純真さを持ちつづける娘ですヨ。



プロケル
今淵仁音

『ねるとん』でナレーションをやっています。声優は初挑戦なんです。

コルクたちのイラスト大募集

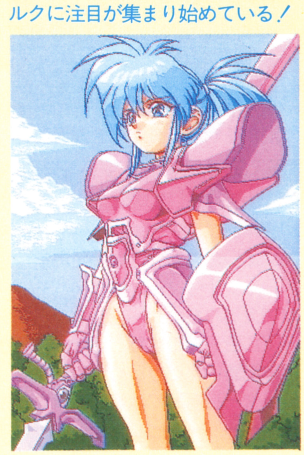
コルクやメリヤ、4人の美少女に美少年ブルック…。個性あるキャラクタたちがドラマを盛り上げる『フォーセットアムール』(仏語ではFausseté Amour)、このゲームのキャストであるコルクたちのイラストを大募集するぞ! 優秀作品にはナグザットからプレゼント(秘密)が用意されている。また、9月15日まで届いた作品はゲーム中に収録されるかも!? 最終締切りは11月30日(消印有効)。君の作品と一緒に住所、氏名、年齢を忘れずに書き、P92の宛て先「フォーセットアムール・イラスト」係まで送ってくれ。

また今月は、同社からシューティングキャラを描いたトランプをプレゼント。締切り日までに届いたイラストと、コルクたちへの感想、意見などを送ってくれた人の中から抽選で10名に差し上げよう。P92の応募方法を見て「ナグザット・トランププレゼント」係まで。



⬆ナグザットのシューティングキャラが描かれたトランプだ!

⬇ニューヒロインとして、もうコルクに注目が集まり始めている!



※ゲーム中の画面は開発中のものです

ナグザット

中国統一の夢を胸に英傑たちが再び立ち上がる

横山光輝真・三国志

『三国　武勇伝』のタイトルが変更された。新タイトルが示すとおり、前作と同様に横山光輝の全60巻の単行本に沿ってゲームが作られている。新たにバトルシナリオモードが加えられてストーリー性が高められている。

CD　CD-ROM²専用
- 10月発売予定
- 8800円(税別)
- シミュレーション
- バックアップメモリ
- マルチタップ対応(最大２人)
- 100%



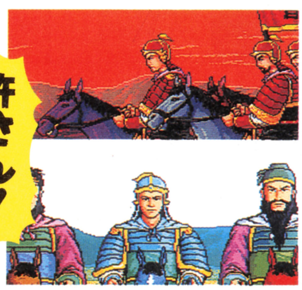
原作を活かしたビジュアルを満載

前作と同じく、横山光輝の原作に基づくビジュアルシーンがたっぷり盛り込まれている。新たにバトルシナリオモードが加えられて三国志の雰囲気がより高められた。

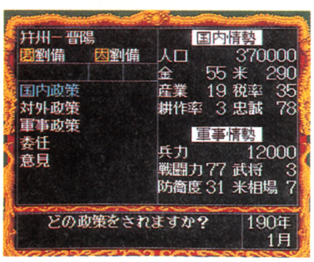
後漢王朝の宮廷内の混乱に乗じて董卓は実権を掌握し、暴政を極める。その絶大なる権力の前には逆らう者などないかに見えたが、まず曹操が反旗をひるがえし、さらに曹操の呼びかけに応じて孫堅や劉備らも立ち上がる。時代はさらなる混乱へ向かい、同時にかずかずの英雄を生みだしてゆく。



世の乱れに乗じて権力を握りさらに世を乱した愚かな董卓



曹操の董卓討伐の檄文に応じて名だたる将たちが立ち上がる



非常に見やすいコマンド入力画面



35の国をめぐって14君主が争う

全土統一を目指す14人の君主達

プレイヤーが選択できる君主は前作の6人から14人に増え、全国どの君主からでも始めることが可能になった。スタート時の統治国数で選ぶか、君主の能力値で選ぶか、それぞれ好みもあるだろうけど能力のうち人徳値だけは高いほうがいい。他の能力値は訓練や教育などで増やせるが、人徳値だけは不変、対外政策に影響する。



三国志に名を残す君主たち。画面右の数字は君主の個人データだ

三国志に欠かせぬ代表的な4人の君主

董　卓



どうひいき目に見ても、やはり暴君は暴君。猛将呂布を従えて権力をふるい、後に呂布によって殺された。

曹　操



董卓討伐の檄を飛ばし、全国に反撃の気運をもたらした。のちに魏を建国し、三国で一番の力を誇った。

孫　堅



曹操の発した檄文に応えて挙兵。孫子の末裔である彼は呉の礎を築いたが子の孫策と同じく短命に終わった。

劉　備



蜀漢の初代皇帝。漢朝の血を引く彼は、信義に厚くて広く人心を得た。有名な関羽・張飛とは義兄弟。

バトルシナリオで歴史に残る戦いを再現

今作品には三国志のいくつもの名高い戦いのうち10の戦いを再現したバトルシナリオというゲームモードが加えられた。ゲームシステムはノーマルモードの戦闘とほぼ同じだが部隊配置はあらかじめ決められている。ゲーム冒頭では戦いの背景となるストーリーをビジュアルとともに解説して雰囲気を盛り上げてくれる。三国志を知らない人でも十分に楽しめる親切設計だ。

シナリオは「打倒董卓」「下邳攻防戦」「白馬・官渡の戦い」「長坂の戦い」「赤壁の戦い」「潼関の戦い」「荊州争奪戦」「夷陵の戦い」「南蛮討伐」「五丈原の戦い」。

「南蛮討伐」のデモ。右が孔明



部隊配置は史実に基づいている



名君となるも暴君となるも政策しだい

１国の政策は毎月、国内・対外・軍事の３政策の中から１つ選択し、国内の武将１人につきコマンドを１つ実行させられる。もちろんコマンドのほとんどは金や米が必要だ。配下の武将が少ないと、金や米を活かすことができない。

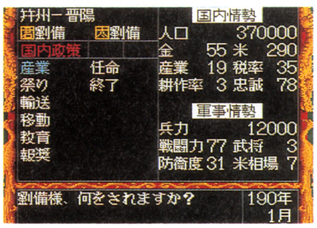


天災や変事は悩みの種

国内政策　何よりも大切な経済力の充実

ゲーム開始からしばらくは、国内政策で国の基盤を固めなくてはならないだろう。国内政策では「産業」のコマンドで資金力をつけ、「祭り」で国民の忠誠度を上げたり兵や物資や武将を「移動・輸送」したりする。また、配下武将の知力・忠誠度を上げるのも、国内政策の大切な仕事だ。忠誠度の低い武将はすぐに他の君主に引き抜かれてしまうし、戦闘中に寝返りやすいため、役に立たない。

国内政策のコマンド選択画面

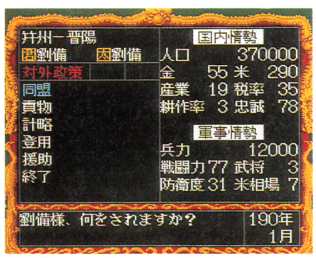


関羽に意見を聞いてみると…



対外政策　国と国との微妙なおつきあい

国と国との関係を表す友好値に影響するのが対外政策だ。「同盟」を結んだり、「貢物」で他国のご機嫌をとったり、「計略」で他国にダメージを与えたりと、攻めにも守りにもなる政策だ。特に大切なコマンドは「登用」。他国の優秀な武将を引き抜き、手なずけて自分の配下武将にしてしまう。



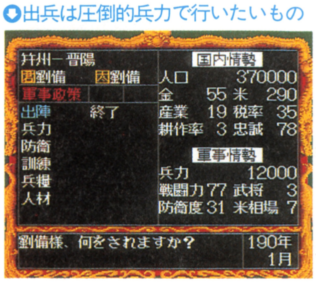
貢物がアメなら計略はムチかな？

軍事政策　生き残りをかけた軍備拡張

軍事政策では軍備の増強のほかにも米の売買や「人材」コマンドで国内にいる在野の武将を探索したりもする。大切な武将の確保方法の１つで即戦力となる優秀な武将を見つけることも夢ではない。

兵力増強は国民から「徴兵・募兵」して行う。募兵すれば兵力の増えかたは遅いものの、まったく金がかからなくてお得。

出兵は圧倒的兵力で行いたいもの



国内で在野武将を探してみたら…



武将の能力がものをいう戦闘

戦力が十分になったら侵略開始だ。自国の武将の中から出陣させる武将を選び、兵力を決定する。武将は１人につき１部隊率いることができる。敵部隊に計略をかけたり、一騎討ちをする際には武将の能力値が大きく影響するのだ。

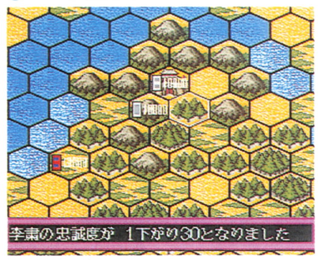


さあ、いよいよ出陣だ

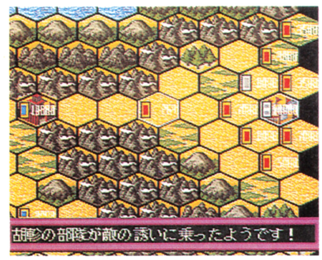
HEX画面　部隊を動かし、戦局を有利に

戦場でどのように部隊を展開させるかを指示するヘクス画面では「移動・計略・陣移動・補充・攻撃」の指示を出すことができる。「計略」は使いかたによっては強力な武器となる。圧倒的に不利な状況でも、敵部隊の武将の忠誠度を「離間」で落として「説得」で寝返らせられれば、形勢逆転できる。敵兵力も自分のものになる。

これが戦闘時のヘクスマップ



配下武将が敵の挑発に乗った！



戦闘画面　部隊同士の激しい戦闘

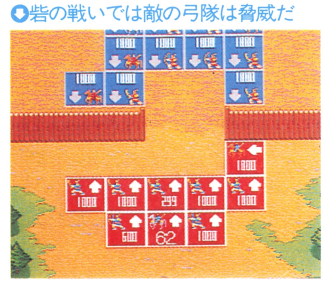
隣接したヘクスにいる敵の部隊に攻撃を仕掛けられるか、自分が攻撃を仕掛けるかすると、戦闘画面になる。このシステムは前作と同じだが、画面構成はシンプルに見やすいように改良されている。今回では「小隊命令」を選択すれば、陣形を自分で作り、そしてすべてのユニットを自分で指揮することもできるようになった。

武将同士の一騎討ちは、戦闘が始まるときの申し入れによって、または戦闘中に両武将のユニットが隣接したときに始まる。

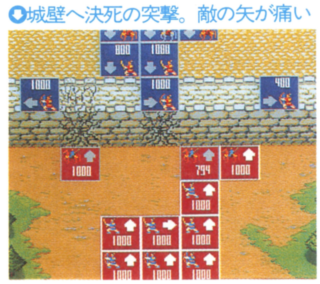
戦闘画面ではまず小隊を配置する



砦の戦いでは敵の弓隊は脅威だ



城壁へ決死の突撃。敵の矢が痛い



一騎討ちは武将の腕の見せどころ



ナグザット

ナグザットとカネコが手を組んだ！

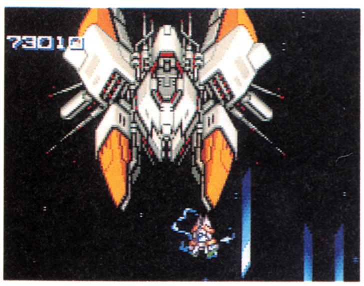
ネクスザール

見てのとおりの縦スクロールシューティング『ネクスザール』。今回お見せできるのはパワーアップ系統と1、2面だ。

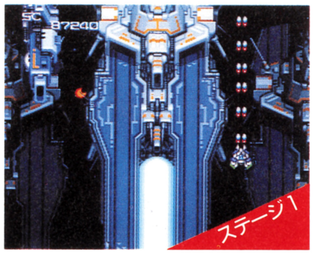
CD	スーパーCD-ROM²専用
	年末発売予定
	価格未定
	シューティング
	コンティニュー
	50%（8月18日現在）

6つのウェポンを使って宇宙で戦う

カネコが携わったシューティングはあまりパワーアップがハデではない。業務用『エアバスター』やPCエンジンの『スーパースターソルジャー』、そして本作品にもそれはいえる。今回は2種類の通常武器と、それと同時に使える4つの特殊武器を紹介してみる。その武器を駆使して、宇宙を中心にバトルを繰り広げるのだ。



ステージ最後にボスがいる。途中から出てくるものもいる



ステージ1は巨大な戦艦群の中を、ただ1機進むことになる

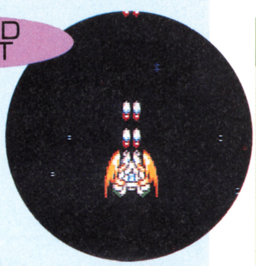


ステージ2は星をバックに戦闘。戦いはまだ序盤である

メインウェポン

これは自機がスタート時から使うことができるものと、アイテムを取ってチェンジできる3方向弾の2種類がある。基本武器といえよう。

RAIPID SHOT



前方向に2発同時に発射されるオーソドックスな武器

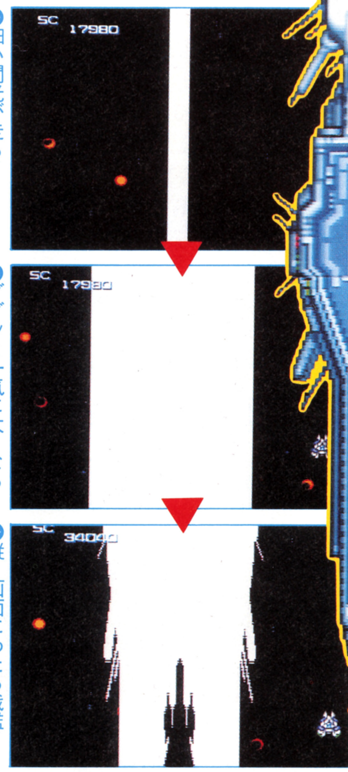
WIDE SHOT



前方向に3発発射される。迎撃率が上がる

縦2画面分の戦艦出現の演出を見る

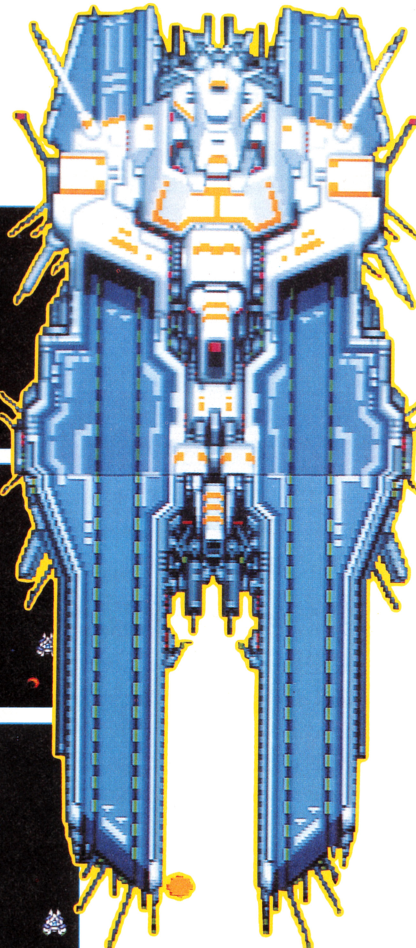
最近流行のゲーム中の演出。ビジュアルでの演出ではなく自機を動かしているときに展開される演出だ。これが本作品にも随所に見られる。1面で見られるものだが、画面中央に縦の細い閃光が走り、それが段々と太くなり最後に巨大な戦艦を形どる。というものなのだが、これが見てい実に気持ちいい。ほかにもアニメで使い古された手法だが、遠くでおこなわれている戦闘などアニメファンの多いPCエンジンユーザーには流涙ものの演出が盛りだくさんだ！



細い閃光が走る！

ググッと一気に太くなる

縦2画面にわたる戦艦！



サブウェポン

サブウェポンはスタート時には装備していない。アイテムを取ることで装備される。4種類あり、どれも確実に戦闘を楽にしてくれる。地形によって使い分けるのがベスト。

CRAWL MISSILE



左右に1発ずつ発射。地形にそって走り、敵に当たり次第爆発をおこす。攻撃力は上々



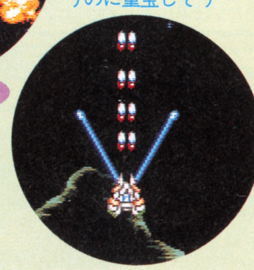
LASER

前方向に左右のレーザーを同時に発射するもの。貫通力があり、ザコをなぎ払うのに重宝しそう



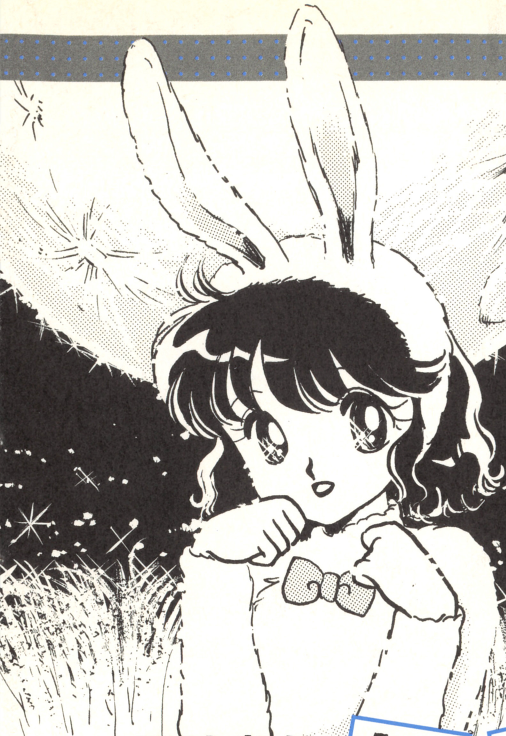
FUNNEL

自機に2つの機影がつき、敵を自動追尾して近距離から弾を撃つ。あまり信用はおけない



GUIDED FIRE

2つのヘビのような炎が自機から発射されて、敵を追い、そして倒す。動きがビューティフル！



READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

ちゃらり～♡　なんと今月は、まどかがリーダーズランドを担当して１周年！　パチパチ、拍手～（１人で盛り上がる）。何も知らなかったまどかが、今ではハードのコトまで熟知して…（ウソ！）。１年間やってこられたのも、みんなのおたよりや励ましがあってこそ。感謝！　これからもがんばるから、応援してネ♡　（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年７月29日までに発売されたＰＣエンジンのゲームソフト全388本中の順位を示します）

ロードス島戦記

ハドソン
'92年７月17日発売　7200円（税別）
CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

読者評価			
総合	24,422⑳		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.530⑭	4.107㉞	3.859㊱	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.885㊷	4.610(51)	3.979㉘	

レベルアップがつらい

数カ月も待たせてこのデキか？　CD−ROM²なので『天外魔境Ⅱ～』のようなモノは期待していなかったが、これはひどい。BGMは物足りなく、CDの機能を生かしていない。これではHuカードと変わらない。１レベル上げるのに40～60回も戦わなければならない。レベルを上げるのは、ほとんどイベントクリアのときだけになってしまう。ビジュアルシーンはなかなかいい出来なので、もっとほかにも気を配って欲しかった。　（福島県／辛沢伶クン）

このゲームは戦闘より、イベントクリアしてレベルを上げるほうが楽なんだって。

立派なクソゲー？

失望した。ゲーム進行上関係ない、経験値稼ぎとしか思えないボスが多い。そんなボスの中で、テラリンは最後のボス、カーラよりも強い。レベルもなかなか上がらない。ビジュアルはOVAより劣る（当たり前か）。クリアするのに12時間しかかからず、『天外魔境Ⅱ～』の５～６分の１の内容だ。立派なクソゲーである。移植とはいえ、ハドソンとは思えぬ。

（熊本県／ダークソーサラーこと黒の導士バグナードクン）

『天外～』と比べる人が多い。コレは１つの戦闘をじっくり楽しむゲームなのに。

この技術は必見だ！

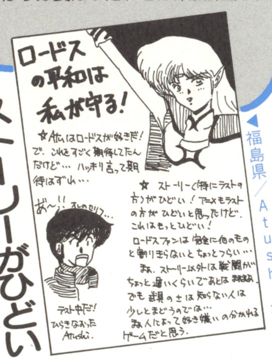
これは本当にCD−ROMソフトなの？　あのうっとうしいロードが全然気にならない。この技術はスーパーCD−ROM²ユーザーは一見の価値アリ！！　たとえBGMが生音でなくても、あの真っ黒な画面とにらめっこしなくてすむほうが、ずっとうれしい。反面、１回の戦闘に時間がかかるし、敵とのエンカウント率が高い。確かにコマンドをただ連打するよりは戦略性があっておもしろいが、経験値と金はイベントクリアで十分稼げる。あとは、グラフィックはきれいだし、BGMはオープニング、エンディングテーマが入っていていい。少々パワー不足だが、RPGファンは買いの１本だ。

（埼玉県／太助クン）

最近では珍しい両対応ソフト。だいぶん昔から開発してたからだったりして（笑）。

⬆『ロードス島～』がハッピーエンドで終わってどーする、なんて意見もあったけど、そうだったの？　いっそのことテーブルトークみたいな雰囲気のアドベンチャーゲームにしたほうが良かった、とは某編集部員

ストーリーがひどい



◀福島県／Atushiクン

期待はずれだった



◀埼玉県／山口雅美サン

⬆後半のほうはレベルを稼げる敵も結構出てくるらしいので、最初のうちはガマン、ガマンというところでしょうか。それにしても、ビジュアルのパーンの目が、みんな危なく見える（!?）のはどうしてなんだろう…



〈１周年特別企画!?　まどかの大ボケ日記〉　①M嬢さんの机に、「○○さんが電話して欲しいそうです」と伝言メモをはって、リカちゃん電話の電話番号を書いておくというイタズラをし、彼女の増やす仕事でただでさえ忙しいM嬢さんを発狂させた（翌日、寝込んだ）。②M嬢さんが熱を出して寝込んだ日は、原稿の締め切り日だった。編集部からのＦＡＸのやりとりでM嬢さんのチェックを受けながら、何とか原稿を完成。編集部から電話で「大丈夫！　最後にもう一度読み返したし、（次のページに続く）

今月のゲーム評テーマ編

F1 CIRCUS Special

日本物産
'92年6月26日発売　7900円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総　合	23,305㊾		
キャラクタ	音　楽	買い得	
3.750⑰1	4.194㉔	3.527⑫2	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.805㊆	4.291⑯	3.736㊆9	

どうせ凝るなら…

不満はいくつかありますが、全体を通してそれら共通の欠点をもっとも端的に表しているのが、予選出走前のエンジン音が、どのチームも同じ点。つまり、どうせ凝るなら、もっと徹底的に凝って欲しかった。あと、1コース1アクセスにして欲しかったですね。このたぐいのゲームでも、リズムは大切ですから。まあ、前作を名作とするなら、これは並作（!?）といったところでしょうか。

（栃木県／忍法カラダの波動拳クン）

エンジン音とは！　そうとう、マニアックなF1ファンね？　まあ、確かにロード時間や回数は多いと思うけれど。

ロータス強し…

チームロータスの監修はいいが、下のほうのチームが話にならないくらい遅い。それに比べ、ロータスチームはV8とは名ばかりで、マクラーレンやウイリアムズと肩を並べるほど速いのだ。こんなのはサギだ。ミナルビィでポールを取っても、スタート直後7位まで落ちてしまう。これでは上のチームにいくのは至難のわざだ。熱心な方々はそれで結構だが、『F1サーカス'91』で1年でマクラーレンに乗った俺には我慢ならん。とは言え、ワールドチャンピオンシップ以外は賞賛にあたいする。中でも、タイムアタックは超燃だ。

（岐阜県／ダライアス秀隆クン）

「アモデア」は群を抜いて遅い！　「監督が工藤静香似の美人なので、誘われるとつい…」とは、編集部員T君。ちなみにここのピットは何もない（笑）。

ツボを得てる！

このシリーズは毎度感心させられる。狙いどころを知っているというか余計なバージョンアップを感じさせない。3作目に入って、いよいよ煮詰まってきたという気がする。グラフィック良し、ゲーム性良し。でも、出来がいいだけにゼイタクを言いたくなる。僕としては、ドライバーのストーブリーグ、オフのテストなんかもつけて欲しかった。最後にF1のゲーム化権にはちょっぴり残念。Tスクェアの『TRUTH』はCD音源で入れて欲しかった。

（富山県／フライングフィンクン）

まあ、もともと完成度の高いゲームだからね。それにしてもストーブリーグ…この方もそうとう好きですね（笑）。

買って損ナシ！

このゲームはバランスがいい。ヘタからプロまで楽しめると思う。それに、CDの大容量とド迫力サウンドを生かして、プレイする人、見る人をシビれさせてくれる。とくに僕は予選中、ヘッドホンで聴くことをオススメする。CD-ROMに直接差し込めばよりイイと思う。レギュレーションとレースの順番を変えられるのもうれしかった。悪いところはCD-ROMソフトの弱点とも言うべきアクセス。この回数がちょっと多いかな？と思ったくらいだ。ズバリこのゲーム、買って損なしだね。

（熊本県／オートポリスクン）

レースの順番を変えるのはイイけど鈴鹿の順番には注意してね。ワールドチャンピオンはココで決まるんだから（笑）。

前作で予習!?

しびれたぜ、このエグゾーストノートは!!　今までこんな音のゲームがあっただろうか!?　前作のオイシイところはそのままに、さらに熱中度を増している。中でもとくに予選のシステムはドキドキハラハラで、本当のF1のシビアな部分を垣間見るような気がする。とにかくリアル。おそらく前作で予習をしておかないと、苦しい戦いになることは間違いないだろう。自分に不向きと思った人はすぐに売ってしまったほうが身のためだ。（富山県／PaPaクン）

まどかはスローモードで練習中（笑）。前作までは予選が単調だったけど、今回はいいタイムが出るまでやりたくなる。

本物らしいシビアさ

今回はかなりいい。エンジン音は本物に近くなってきたし、エンジンをかけるエアースターターの音まで

ぽっぷ'nまじっく

日本テレネット
'92年7月24日発売　6980円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総　合	23,040㊈		
キャラクタ	音　楽	買い得	
4.560⑪	3.960㊼	3.520⑪7	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.880㊹	3.520⑰4	3.600⑩9	

絶対無敵のゲーム!!

最近ゲームがマニアックになる中、久々の正統派アクションゲーム。それでいて、スーパーCD-ROM²ならではという味もある。まず、日本テレネット得意のビジュアルでは、CD-ROM²初の、画面いっぱいの展開。あの『天外魔境II～』でもできなかったことだ。それにキャラクタ。主役のアニスやレスターを始め、憎いはずのモンスターもかわいい。最近ドロドロしい憎いだけのモンスターが多いからね。声優もバッチグー。とくにアニス役の高田由美さんは最高。まるでテレ朝でやっていた『きんぎょ注意報！』の藤ノ宮千歳ちゃんをそのまま持ってきたようだ。キャラと声優がピッタリ。ゲーム自体は単純だが、やればハマりまくる。これは絶対無敵だ!!（埼玉県／絶対無敵宇宙防衛組！クン）

ホント、敵キャラも超カワイイので、やっつけるのがかわいそうになってしまう。

カワイイから許す

単純だけど、おもしろい。2人プレイもできるし、登場するキャラがカワイイ（ボールを持ち上げたときの表情は最高）。画面いっぱいのビジュアルがあんなに長い間流れるのは驚きだ。ステージクリアの後の演出（モザイクみたいなの）も結構好き。あれだけやって、変なところでアクセスしないとは!!　ひとつ気になるのは、アイテムを取ったときの声が、レスターでプレイしていてもアニスの声が出るような気がするのは僕だけ？　魔法を使ったときやダメージを受けたときの声は、ちゃんとレスターなんだけど…。ま、カワイイから許しちゃえ。（静岡県／MEDALISTツインカムクン）

アニス役の高橋由美さんが『コズミック～』で2役やったので対抗した!?（ウソ）



ライザンバーIII

データウエスト
'92年6月26日発売　6800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総　合	22,844㊆2		
キャラクタ	音　楽	買い得	
3.822⑮0	4.022㊽	3.600⑩2	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.777㊇4	3.955㊆5	3.666⑩4	

今回はいける！

雷斬牙システムというホーミングミサイルが標準装備されているので、アイテムを取らなければどうしようもないということはなくなった。それに、やられると戻される地点が細かく設定されている。前作で「ここまで行ったのに!!」と叫んだことも、今回は少なくなるだろう。難易度も少し低くなり、さらに難易度の低いモードもあるので、前作でストレス

（前のページの続き）教えられたとおり入稿しておくから！」と大得意になっていた。でも、M嬢さんに「念のため、もう1度FAXして」と言われ、渋々FAXしたら、M嬢さん宅に「今月でまどかが担当になって一周忌」という原稿が届いた（実は某編集部員がワープロにイタズラしたが気づかなかった）。数時間後、熱でフラフラのM嬢さんが編集部に現れた。③映画記事担当者が不在だったが、試写会に1人でも行くと言い張り、マップを片手に30分以上の余裕を持って出発した。（次のページに続く）



音がスゲぇっ!!

▶千葉県／義クン

✪エンジン音は予選中も含め、ホンモノだからね〜。シューティング以外のゲームでは珍しく（笑）、まどかもがんばって練習しています。でも、やっぱりムズカシイなあ。長い間通った（笑）教習所の日々を思い出してしまう…

究極のF1ゲーム

◀京都府／J・チェートクン



✪デフォルメのマンセル、超カワイイ♡　でも、本物も見たい。鈴鹿に行きたい、マンセルに会いたい！　12月号にリーダーズランドがなかったら、まどかが鈴鹿に行ったと思ってネ（ウソウソ）

入って、F１ファンにはこたえられない。コース、マシンの特徴がかなり異なってきている。予選はリアルタイムで進行するし、下位チームだと予選で１ケタの順位でも、本選でスピンしたら即最下位、まず10位以内にも入らない。このシビアさが本物らしい。難点は2つ。予選が2日になり、周回数が増えたこと。時間がかかり、気軽にできない。あとは１作目からのことだが、コーナーでの相手車の蛇行。これで何回泣かされたことか。早くＷＩＬと契約してＮ・MANをクビにするぞ（マンちゃんキライ。ごめんね、まどかさん）。（静岡県／プロジェクト34クン）

エンジン音はピットから拾ったもので本物よ。ちなみに、２回目の予選は出なくてもOKよ（マンちゃんキライだからってボツにしない優しいまどか）。

100点中、95点

▶福岡県／野釣の自然派クン



✪まどかはオタク心をそそられるので(笑)、あのディクショナリーモードはお気に入りなんだけどなあ。全部知っているなんて、きっと詳しいんだね。まどかは昨シーズンからの新米ファンなので、まだ知らないコトばかり

すげーリアル

▼埼玉県／ドラゴン・ナイタークン



✪オープニングも超カッコイイ（ワールドチャンピオンシップね）。編集部員Ｔ君もスーパーファミコン版よりいい出来だって言ってたし、Ｆ１ゲームでは最高でしょう

をためた人も、今回はいけると思う。（大阪府／司隆クン）

コンティニューしても面の初めじゃなくて、進んだところからできるんだよね。

ぬるい!!

ぬるいゲームになっちゃいましたね。「雷斬牙システム」を使えば、どこでもさくさく進む。でも『ライザンバー』の楽しみは、難しくて何回もコンティニューして敵のパターンをつかんで、やり込みすぎてノイローゼ気味になったときにクリアできるってところにあるんじゃない？

いいゲームには違いないけど、『〜II』のほうが良かったよ。とすると『〜Ｉ』はもっとおもしろかったりして…。これは買った日にクリアしちゃった（お、早解きを自慢している!?）。ステージ１の自機母艦「ドライアッド」。爆散を見るほうが難しい。（福岡県／かつ吉クン）

『〜Ｉ』はFM-TOWNSしかないんだよね。PCエンジンに移植して欲しい。

BEST JOB!!

あー、気分がスッとする。これは気分転換にピッタリ。グラフィック、音楽ともに素晴らしく、ちょいちょいやっただけでも、かなり先に進める。『〜II』では、あまりのバランスの悪さに「ディスクを叩き割ったろかい!!」と怒鳴るほど不満が残ったからね。難易度の設定やサウンドテストがあるのもうれしい。これで無敵や面セレクトなどのウル技があれば、言うことナシ!!　何はともあれ、さすがデータウエスト!!　これはBEST　JOBものだ!!（愛知県／天罰BOYドベルククン）

面セレクトできるよ。９月号のウル技を参照してね。音楽はイイけど、効果音が超デカイ!!　ちなみに『〜Ｉ』『〜II』の１面と『〜III』のエンディングは同じ曲のアレンジだそうです。

読者新作評価

■…Huカード　●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
■ソルジャーブレイド	7月10日	23.949(33)	3.915(126)	4.271(17)	3.898(30)	4.288(7)	4.152(26)	3.423(184)
○ソーサリアン	7月17日	22.647(82)	3.823(149)	4.176(26)	3.235(233)	3.676(11)	3.647(153)	4.088(15)
●アルザディック	7月17日	22.590(86)	3.363(289)	3.863(73)	4.454(2)	4.136(16)	3.681(146)	3.090(314)
●カラーウォーズ	7月10日	21.062(188)	4.062(93)	3.437(187)	3.000(292)	3.312(241)	3.500(204)	3.750(73)
■TATSUJIN	7月24日	20.818(210)	3.454(262)	3.636(125)	3.272(219)	3.681(109)	3.772(117)	3.000(332)
■ストラテゴ	7月24日	18.857(327)	2.857(376)	2.714(377)	3.142(265)	3.000(353)	3.428(242)	3.714(85)

NEW

新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

ドラゴンナイトII

●簡単すぎて、つまんねー！（山口県／Mクン）
●人間、良いことをすれば返ってくるもんだと思った。（山口県／Tクン）
●色気につられて失敗した。（兵庫県／Sクン）
●う〜、かわいい!!　私は女ですが、好きです!!（静岡県／Tサン）

SNATCHER　Pilot Disk

●とても良い出来だ。より多くの人にやってもらいたい。（神奈川県／Yクン）
●画面良し、音楽良し。これで1500円は安すぎる!!（大分県／Sクン）

パワーリーグ5

●動きがぎこちない。（福岡県／Yクン）
●選手のもみあげ（?）は、なくしたほうがいいと思う。（神奈川県／Mクン）
●データが悪すぎる。どうにかならんのかね。（愛知県／Kクン）

ボナンザブラザース

●何といってもキャラの動きが良い。思いきりコミカルだ。（福岡県／Tクン）
●おもしろい。ゲームセンターのものとほとんど変わらない。（埼玉県／Yクン）

TATSUJIN

●敵が卑怯。パターンを知らないと避けきれない。（千葉県／Yクン）
●毎日、いろんな意味で涙が出る。（京都府／Rクン）
●慣れると簡単。１日でエキスパートモードをクリアし、損した気分。（三重県／Ｉクン）
●最高。CD-ROM²だったら超最高。（栃木県／Yクン）

アルザディック

●今ひとつ、熱くなれない。（静岡県／Hクン）
●とても難しい。正にハードシューティングだ。地上物と敵の弾の区別がつかないのが唯一の難点か。（高知県／Mクン）
●ハマッたな。値段も安いし、買わなきゃ損ザンスよ。（山形県／Tクン）

（番外特集・光栄参入についてひと言／）

●これで日本テレネット、ハドソン、ファルコム、光栄の4強がそろった。偉いぞ、光栄!!（栃木県／Nクン）
●ガーン!!　PCエンジンに光栄が参入していないというのが自慢だったのに…。（静岡県／Tクン）
●ほかのゲームの値段がつられて高くならなければいいけど。（埼玉県／Kクン）
●とてもうれしい。『三國志』シリーズも出してほしい。（大阪府／Tクン）
●いきなり参入!!　近頃の業界の動きは読めん／（富山県／Yクン）

とってもボケキャラねん

（前のページの続き）しかし、１時間以上道に迷って遅刻し、入場できなかった。④カメラのフラッシュに驚いて（実は雷がキライ）、編集部員Tが命をかけて完成させたマップにコーヒーをこぼした。④今月号のコメントを書くためと言い訳して『ライザンバーIII』で遊びまくっていたが、コメントがあまりにも食い違う。実はＤＵＯのHuカードに入れっぱなしになっていた『ソルジャーブレイド』に気がつかず、本人は『ライザンバーIII』をプレイしているつもりだったことが発覚した。（次のページに続く）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部



今月の被告人 移植モノを出すメーカー

安易に移植モノを出さずオリジナルで勝負しろ！

なぜメーカーはオリジナルで勝負せず、安易に移植ものを出すのか？ 確かに、アーケードや他機種の作品をＰＣエンジンでプレイできるのはうれしい。でも、その反面、容量の違いなどで失望する場合もある。今月は、移植に対する是非や要望に加え、移植作品のゲーム評に見られる「間違い探し」的な意見に対する是非についても討論することになった。

陪審員 1
北海道／釜澤大クン

移植ゲームの対象は、そのゲームをやったことのない人のはず。それなのに、読者のゲーム評などには必ず「○○版と違う」的な意見が多い。ゲーム評はそのゲームを評価するためにある。誰も他機種との違いを指摘しろとは言ってない。結論。移植自体は無罪だが、間違い探しばかりで正当な評価をしない奴らには有罪。

陪審員 2
福島県／中島虎龍サン

オリジナルと多少の差が出ても、そのゲームの完成度が高ければいい。ただ、くだらないアニメを入れるのはやめて欲しいですね、某社さん。ごまかしですよ。あと、移植ゲームを評価する際、移植度ばかりでなく、PCエンジンというハードを使ったひとつのゲームとして評価して欲しい。『ドラゴンセイバー』を例にあげると、〝アーケードに比べて云々…〟といった評価ばかりで頭にきた。間違い探し的な意見、これは単なる〝知ったかぶり〟でしょ？ そういうことは、知ってる人の間で楽しんでください。個人的な判断では再審。

陪審員 3
群馬県／木崎の中村佳クン

無罪。僕は移植モノが多いので、PCエンジンを買いました。

陪審員 4
千葉県／濱田佳二クン

僕はオリジナルに力を注いで欲しいと思っているので有罪。移植ゲームでいちばん残念に思うときは、一流メーカーが作った原作を、変な三流メーカーが移植してしまったとき。原作メーカーが別のハードに移植して、少しアレンジが加わる場合は仕方がないかな、と思うけど。あと、直接の移植ではないが、『ストII』が大ヒットしたからって、同じようなスタイルの格闘ゲームを発売するといった安易な考えもやめて欲しい。

陪審員 5
静岡県／剣崎舞クン

他機種からの移植は大いに結構です。やはり、移植されているソフトの多くは人気があり、プレイしてみたいですよね。つまり、ユーザーの期待にメーカーが応えているわけですから、肯定的に受け止めるべきです。ただ、やはりハードの差に関する問題が出ます。本当の問題は、その機種なりの努力をいかにするか、でしょう。ただ「移植してやった」だけでは、やはり有罪です。ここは、移植するメーカーさんの熱意次第ということで、再審にしておきます。

陪審員 6
東京都／まさしょうX68Kクン

有罪。パソコンはともかく、アーケードからの移植は、ハードの差から、どうしても見劣りしてしまう。それでも構わないという人もいるとは思うけど…。でも、PCエンジンならPCエンジンでしか遊べないゲームや、これがプレイしたくてPCエンジンを買ったと言われるようなゲーム（たとえば『天外魔境II～』）をもっと出して欲しい。というワケで有罪です。ま、PCエンジンには結構いいゲームが多いと思うけど。

陪審員 7
神奈川県／DDTクン

移植がいけないということはないが、確かに多すぎると思う。とくにハドソン!! 少し安易に移植しすぎでは？ オリジナルでも『天外魔境II～』のように素晴らしいゲームを作れるのだから、もっとオリジナルでがんばって欲しい。それにしても『カプコンワールド』まで移植してしまうのは少しヒドイと思った。

陪審員 8
山口県／AKIクン

再審。パソコンやアーケードでおもしろかったゲームが移植されることはとてもうれしい。しかし、いくらなんでも完全移植は無理だし、僕もそこまでは望まない。でも、これが本当に移植した結果なのか、というようなゲームがある。待ちに待ってやっと手に入れたゲームがこれでは悲しくなってくる。メーカーもこのへんのことを考えて、移植できそうなゲームを選んで移植して欲しい。

陪審員 9
富山県／黒谷さおりサン

私は社会人ですが、アーケードでお金を使ってまでゲームをしようとは思いません。もちろん、体感や画面、音など、すべての面でアーケードのほうがいいに決まっています。でも、家でゲーセンと同じ程度遊べれば十分満足です。最初にソフトを買えば、あとはタダのようなものですから。もしできるなら、『R-TYPE』のようにキレイに移植して欲しいです。移植については無罪です。

陪審員 10
埼玉県／リコイルクン

そのゲームの魅力を損なわないように移植することは、下手なオリジナルを出すことよりも難しいと思う。メーカーにしても、移植する過程で学ぶことも多いはずだし、これは無罪。間違い探しも、さして重大でもないことをいちいち指摘しているのは、傍目にも気分の良いものではない。やるなら個人的にどうぞ。

陪審員 11
兵庫県／悪代官ほぐ兵衛クン

要するにユーザーとしてはおもしろいゲームを楽しめればいいのだから、移植度とかにばかりにこだわってゲームを見るのは、あまりにもかたよった見かたではないでしょうか。確かに移植前の名前につられて買って、はずしたときは非常にくやしい気がしますが、それは移植度が低いからではなく、そのゲームがおもしろくないからですよね。無罪。

陪審員 12
静岡県／プロジェクロ34クン

無罪。移植するには2つのパターンがあります。ひとつは『R-TYPE complete CD』のように、ハード台数普及によるもの。もうひとつは、移植によりそれなりに販売数が望めるもの。後者が多いと思いま

（前のページの続き）⑥深夜、編集部で怪談話をしていたら、何となく怖い雰囲気になってしまった。その恐怖が頂点に達したとき、足元にある黒い物体（何と、ネズミ!!）に気がつき大絶叫。あまりのタイミングの良さ（!?）に、編集部はオカルト映画のような修羅場と化した。⑦ワープロの文書フロッピーを作成しようとして、間違って増設側のフロッピーを初期化してしまい、編集部員Ｉが３日間かけて書いた原稿をすべて消してしまった。そのためＩは、数日の徹夜を余儀なくされた。（次のページに続く）

被告人の主張

NECアベニュー

当社の移植路線の目的は、ＰＣエンジン登場当初では「従来の家庭用機とＰＣエンジンの性能差を明確にし、さらに業務機に近い能力であることを見せる」ということにあり、後半、16ビット機が登場してからは、「高速８ビットＣＰＵと512の発色能力があれば、16ビットを凌駕(りょうが)できることを明らかにする」というところにありました。

これを100パーセント達成できれば、ハードの評価は上がり、当社の作品もバカスカ売れ、開発一同も左団扇(うちわ)でゴルフ三昧、のハズなんですが…。達成への自己評価点は75点くらいですね。

（ニューメディア事業部：多部田俊雄）

タイトー

当社が出す移植ソフトは、ファンのみなさんからいただいたハガキの中で「あのゲームを移植して欲しい」との声が多かった作品を発売しているのです。内容的には、確かに業務用と家庭用とでは容量が10倍以上違うので、100パーセント同じ作品にはなりません。でも、なるべく原作に近づけようとしているのです。あまり言い訳しているようでイヤなのですが、努力はしています。業務用は業務用、家庭用は家庭用として、作品をプレイしてください。よろしくお願いします。

（心の中とは違うことを書いてしまい、後悔している広報のかーしまでした）

ナムコ

移植は、作り手にとっては非常に大変な作業です。最近のテーブル型の業務用基盤は、総容量が数十メガビット。４メガカードへの移植なら、内容を凝縮し、10分の１以下のデータ量で実現するわけですから、登場キャラや背景の数、サウンドの完全再現は困難です。しかも、元のハードと能力差があるので、相当プログラムを工夫しなければならないことも周知の事実。業務用にかなり近いものができているだけでも結構奇跡的なことなのです。そういう前提を踏まえて作品を見てもらえるとありがたいのですが。

（コンシューマ販売部：がんのすけ）

ビクター音楽産業

当社はソフト制作会社として、オリジナル大作を創ることと同様に、海外の優秀なゲームを日本に紹介することも大切な業務として力を注いでいます。それは、海外の映画や音楽が日本で多くの人たちに親しまれ、感動を与えているように、ゲームも世界の人たちと、同じ感動を共有できるという考えからです。もちろん、移植時にはオリジナルの作者との十分なコミュニケーションと、それぞれのハードの特性を考慮に入れた移植を心がけています。これからも、誰が何と言おうと、納得いくゲームを日本に連れてくるつもりです。

（ニューメディア事業部：広報）

すが、メーカーもボランティアでやっているわけではないので、売り上げが見込める移植ソフトを優先するのは当然です。問題はユーザーにあると思います。「キャラの当たり判定が違う」とか「グラフィックが雑だ」とか言いますが、ハードが違えばプログラムも圧縮率も色数も違ってあたりまえ。そこまで同じものをプレイしたければ、基盤やパソコン、他機種を購入すればいい。

陪審員13
東京都／戦闘力24000クン

移植作品が出ることは、ユーザーの希望のひとつ。確かにオリジナルも作って欲しいが、移植によってユーザーが増えることも十分考えられる（例・スーパーファミコンの『ストリートファイターII』）。よって現状では無罪。次に間違い探しについて。移植される作品は、元になったオリジナルが出た時点でひとつの作品だと考えている。また、移植を希望したユーザーも余程のことがない限り、忠実に移植して欲しいと思っているはず。よって、これも無罪。

陪審員14
福島県／桜太郎クン

無罪。移植モノを出すことは別に悪くないと思う。問題は内容。ただ、移植前の人気にあやかってゲームの名前だけで売ろうなんてとんでもない。移植モノを出すということは、オリジナルを出すよりも大変なはずだ。何と言っても原作と比較されちゃうしね。だから移植モノを出すときは、オリジナル以上に力を入れて欲しい。そうでないと、PCエンジンに信用がなくなっちゃうよ。

陪審員15
愛媛県／0083FANクン

今、他のハードに性能で負けているときこそ、パソコンやアーケードの名作と呼ばれるゲームを多く出すべきだ。僕の友だちにも、『ギャラクシーフォースII』『ロードス島戦記』が出るからPCエンジンを買ったというヤツが多い。PCエンジンが残っていくためには、良いゲームを移植するのがいちばんだ！　PCエンジンで『プリンセスメーカー』や『ゼクセクス』ができるといいのに…。移植は大賛成！　もちろん無罪！

陪審員16
千葉県／かしむらけんぞうクン

オリジナルで勝負しろだと？　バカ言ってんじゃねーよ！　いらないんだよ、オリジナルなんて。たとえばハドソン。『イースI、II』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』などの移植モノはものすごくレベルが高い。それにひきかえ、オリジナルの貧弱さ。だからクソつまんないオリジナルを出しているところは、移植モノだけ出していればいいんだ！　ユーザーに「ここが違う」とか言われるかもしれないが、これはハードの差だからあきらめるしかない。しかし、少しくらい違っていても楽しさを損なうことはないから、バンバン移植モノを出してくれ。とくにハドソン、コナミに期待しているぞ。というワケで無罪だよ～ん。移植イケイケ！

評決



参加総数は98人（無罪55人、有罪26人、再審17人）。移植に関しては、圧倒的に賛成が多いです。「間違い探し」的な意見には「ひとつの作品として見るべき」とそれを批判する意見と、「あくまでも忠実に」という意見とが、見事に半々に分かれました。すべての意見に共通するのは、「ＰＣエンジンならではというゲーム」を望む声。つまり、移植は賛成だけどオリジナル作品も強化して欲しい、が本音かな!?

無罪！

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では、言いたい放題のわがまま陪審員を募集します！　参加希望者は被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡単に明記してください。また、投稿用ハガキ表の記入欄で、評決だけの参加もＯＫよ。積極的な参加をお待ちしています♡　（まどか）

12月号

被告人	PCエンジンソフトを出さないメーカー
罪状	なぜ新作ソフトを出さないのか!?

ＰＣエンジンに参入しているのに、最近全然ＰＣエンジンのソフトを作っていないメーカーがある。「理由はなぜ？」「他機種のソフトは出すのに、ＰＣエンジンを見捨てるのでは？」そんな不満や不安の声が編集部にも届いている。メーカーランドの「OTHER～」の常連（!?）メーカーさんにとくに言いたい。ユーザーの本当の気持ちをぶつけよう。　（９月30日必着）

1月号

被告人	ゲーム専門誌及びメーカー
罪状	攻略記事は必要か!?　読者が本当に望んでいる記事を考えろ！

人気ゲームの攻略記事が必ず載るが、本当に必要なのか？　確かに攻略がないと絶対に解けないゲームもあるし、メーカーにも問題があるかも？　しかし、攻略にページをさくくらいなら、もっとほかのコトをやってほしいと思う人もいるはず。そこで攻略記事の必要性とともに「読者はどんな記事を望んでいるのか？」というコトをポイントに討論したい。（10月30日必着）

とってもボケキャラなんだ

（前のページの続き）ちなみに、Ｉの深夜作業届（徹夜するとき管理部に提出する）の「深夜作業が必要となった理由」の欄には、「まどかちゃんが原稿を消したから」と書かれていた。副編集長のＩさんも現場を見ていたので、黙って許可印を押した。⑧編集部にはFAXが２台並んで置いてある。あるメーカーにFAXを送ろうとして編集部のFAX番号を押してしまい、本人が送っているものが隣のFAXから出てきた。（以上の話はすべて今月号で起こったノンフィクションです。原稿執筆：編集部員Ｓ）

FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE

PC 文化屋雑貨店

おたよりナンでもうえるかむ♡

来店の目的は…？

ある日、PCエンジンのソフトを買いに近所のおもちゃ屋さんに行くと、『ストリートファアイターII』の通信対戦台が入っていた。やっていたのはお子様で、「何年生？」と聞くと、「小3だい／」との返事。これなら勝てる／と思った私は、年甲斐もなく向かいの台に座った。が、このガキ、むちゃくちゃ強い。頭に血が昇ってしまった私は、店に来た目的も忘れ、金をくずしてやりまくった。結果は3勝17敗／　後で店のオヤジに聞くと、そのガキは中高生にまじって、その店で3本の指に入る強さだそうな。気がつくとソフトが買えなくなっていた私は、寂しく家に帰った。翌日、店に行くとソフトは売り切れ。ガキがいたので、性懲りもなく対戦して、また負け越した。もう、立ち直れないかもしれない…。

（群馬県／氷神章クン）

翌日にもう一度負けに行くとは、ご苦労様(笑)。励ますつもりが、ますます立ち直れなくなっちゃった？　失礼／

場外乱闘・学校編!!

僕の友人Tは放送部なのだが、ついにTはやってしまった。うちの学校は昼食時間にいつも音楽を流すのだが、その日はどこか違っていた。「あり？　どっかで聞いたコトあるなあ、コレ。…ん、待てよ…。ゲッ!!　こ、これはもしかして…？」　そう、その日Tは、あの『ストII』の曲を流したのだ／　その効果はものすごく、ひどいところでは、「しょーりゅーけん／」とかやっているうちにケンカになる始末だった。T君、キミは先生の目というのを少しでも意識したことがあるかい？

（大阪府／関羽命!!クン）

これも『ストII』ネタね。まどかは近所の子供（5歳）に、道でイキナリ「しょーりゅーけん／」と言ってキックされたので、ウケをねらって「ゆー、うぃん」と言ったら、会うたびにキックされるハメに…。トホホです。

敵キャラの巨大化を

PCエンジンのソフト全部と言っていいほど、RPGの主人公や人物に対するイメージは明確だ。PCエンジンはキャラクタものが多いし、CD-ROM²は会話や演出がうまいからね。だけど、どうしても敵キャラが脇役に徹している。ここがPCエンジンの悪いところだ。『ドラクエ』にスライムあり、ジャンボ藤田にバックドロップというように（ちょっと違う？）、もっと敵キャラにカを入れて欲しい。それにはまず、敵キャラの巨大化と、『ファイナルファンタジー』みたいに、主人公たちも戦闘画面に出すべきだ。そして、かわいい敵キャラやボーナスキャラ、幻の敵、隠しアイテムを持った敵などを入れれば、敵にもより感情移入できる。『コズミック〜』シリーズ、『天外〜』シリーズ、『桃太郎』シリーズも、少なくともメッセージウインドウをなくせば絶対に良くなると思う。こせこせせずに、巨大化を。

（福島県／桜桃太郎クン）

確かに敵キャラに感情移入できれば、より楽しいね。でも、巨大化すればメモリを食っちゃうんでしょ？　背に腹はかえられぬ、というのも多いかもね。

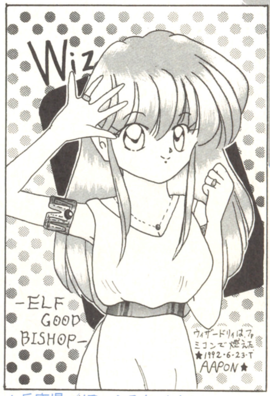
地球の裏側から♡

4月中旬に『なりトレ〜ザ・スゴロク'92』が欲しかった僕は、一時帰国する知り合いに頼んで買ってきてもらった。会社（レーザーソフト）を舞台にしたスゴロクって発想がいいな、などと思いながら200ターンで



▲東京都／XEXEXYクン

●『スプラッターハウス』ね。まどかはスプラッタって苦手なのよねえ（アクションなので、まどかにはもともと無理だけど）。ちなみに、音楽を含め、本格的スプラッタに取り組んだという意味で、画期的な作品なんだって



▲兵庫県／ぽっぷるタットクン

●「エルフをビショップに育てるなんてお茶目／」と、ウィズ・フリークが騒いでいるけど、何のことやらまどかにはサッパリ。ま、とにかくキャラを育てるのが楽しいらしい（勉強シマス…）

▼東京都／大出和夫（笑）サン



●超ハイレグで結構きわどいコスチュームのわりに、健康的で変に色っぽくないのが魅力。軽いノリのアクションだから、このゲームはPCエンジンユーザーに向いていると思うな



▲北海道／あり田あり吉クン

●映画の『ミクロキッズ』かと思った（笑）。「複眼が描いてない」とか細かい指摘をしている人もいたけど(笑)。『シム・シティー』など一連の海外移植シリーズで、アリになって巣を作るシミュレーション。次の第4弾は、『シム・ライフ』というのが出るんだって



◀大阪府／倭日向サン

●声優は、アニス役が『コズミック〜』のサヤ役などの高田由美さん、レスター役が『21エモン』などの佐々木望さん。ちなみにキャラデザインは『中竜伝説ヴィルガスト』のここまひ氏なんだって

▼大阪府／目かんで死ねクン



●最近、Huカードのシューティングが珍しい中、感涙の1枚（まどか涙）。ヘタの横好きで、大好きだけど上手くならないまどかです

●僕はこの前、旅行に行ったときフェリーに乗った。しばらくして船内アナウンスが流れた。「このたびは○○船にご来店いただきまして、誠にありがとうございます」と言った。何か変だよな、やっぱり。（愛知県／三四郎よ♡／クン）　●PCエンジンFANのウルテクのページの巨乳ギャルは変だと思います。スゴイと言うよりは、異常です。最初に見たときは目を疑いました。何でも、デカけりゃイイってもんじゃないでしょ？　くだらないことでゴメンなさい。（福島県／桜桃太郎クン）

遊んでみた。音楽はふにゃふにゃして良かったんだけど、カードに問題があった。普通の灰色のマス目でもらえるお金は、せいぜい100万円足らずなのに、もっとも安い「海外赴任カード」で1000万円。それを重役相手に使うと自動的に200ポイントプレゼントというのは納得いかない。それに「バブル崩壊カード」の3億円は高すぎる。もうちょっと値段に気を配って欲しかった。封印されたカードが多いのも気になる。あと、別に『SUPER桃太郎～』のマネをしろとは言わないが、絵が本当に少なかったと思う。グラフィックやビジュアルシーンがウリの会社なのに…。今度出すときは、そういう欠点をなくした第2弾を出して欲しいと、地球の裏側から願っている。P. S. サンパウロの東洋人街の本屋でコミック版『コズミック～』を読みたくて、PCエンジンFAN'92年1月号を約CR$30000（約1200円）で買った。こっちでは半年以上前の本が入荷されるのが当たり前。しかも早めに買わないと、インフレですぐ自分のこづかいでは買えなくなってしまう。CR$＝クロゼイル、ブラジルのお金の単位です。

（ブラジル／北川知クン）

海外からのおたより、THANK YOU!（え、英語を使ってしまった!）北川クンのほかにも、サンフランシスコやロンドン、フランスなど海外から毎月5～6通届くけど、情報が遅く、ソフトも雑誌も値段が高いとみんな言ってる。まどかはインターナショナル!なんてハシャいでるけど(笑)、大変だよね。この記事を読むのはきっと数カ月後でしょうけど、またおたよりちょーだいネ♡

読者が求めているのは!!

最近、人気ゲームが発売されると、その攻略を特集するのが当たり前のようになっているが、実はまったくのお節介ではないだろうか？　攻略記事なんかなくても、サクサク進めるRPGにはマニュアル以外、何の必要もないし、第一、攻略というものは個人個人で考えていくところに醍醐味があると思う。さらにアドベンチャーのコマンド選択をフローチャートにして教えるなんて、もってのほかだ。確かに攻略記事がないと絶対に解けないようなゲームもあるし、そんなゲームを作るメーカーにも問題がある。でも、ゲーム雑誌は記事作成のため、安易な手段に頼っていないかな？　僕としては、攻略にページをさくより、もっと新作の情報を詳しく知りたい。このテーマをぜひ、法廷倶楽部で取り上げて欲しい。　（岩手県／クリリンクン）

さっそくやってみましょう。ただ、6月号の「必要以上に紹介するな」と似てるので、「読者が求めているものは何か?」というコトに触れたいと思います。攻略をやって欲しい人もいれば、新作情報をもっと知りたい人、裏話などを知りたい人もいると思うのね。詳しくは前ページを見てね♡



▶神奈川県／騎士あおやまサン

→『ボンバーマン'93』も出ることだし、またまた編集部では異常に盛り上がってる(笑)。ちなみに、賞品（と言っても缶ジュースだけど）をかけてプレイするのが流行しているのだ。対戦ゲームは機械と違ってパターンがないからおもしろいのよね



◀大阪府／都築彩乃サン

→どっかで見覚えのあるペンネーム（笑）。ところで、『ソーサリアン』はかわいいイラストが多いのに、なぜかPCエンジン版は怖いのよね



▶埼玉県／栗原様クン



▶青森県／しゃらくサン

←まどかは、宮崎駿氏の作品は『天空の城　ラピュタ』を観たコトがあるけど、絵がキレイで本当に感動しました。宣伝してるワケじゃないけどね(笑)。この作品はパイロットが主人公なので、空のシーンとか多くて、やっぱキレイなんだろうなあ♡

←『ロマンシング　サ・ガ』は自由度が高いゲーム。同じキャラでプレイしても展開が全然違ってくるので、編集部でも話題になった。プレイの仕方でその人の本性がわかっちゃったりとかね。ちなみに編集部員SクンはF正義を貫きとおして、90時間以上かかってクリア（笑）



リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡　ゲーム評や法廷倶楽部へはモチロン、楽しかったコト、ふと感じたコトなど何でも、日記のような感覚で書いて送ってネ♡

この前、まどかは映画『リーサル・ウェポン3』の試写会に行きました（最近、インフォ担当記者と化してる…）。何といってもこのシリーズ、スカッとするアクションが最高!　主演メル・ギブソンはもちろん、女刑事役のレネ・ルッソが強くて、超カッコイイの!!　この秋、まどかがオススメする1本。興味のある人はぜひ、前作2本を観てから映画館に行ってネ♡　では、また来月お会いしましょう♡　（まどか）

極私的ゲーム評

12月号のテーマ　ドラゴンナイトII（9月30日必着）

1月号のテーマ　コズミック・ファンタジー3（10月30日必着）

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

とってもポケキャラなん

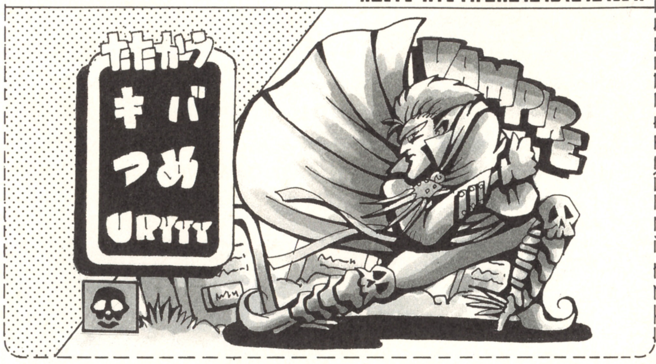
●友人のH子はチャキチャキの江戸っ子。で、当然ながら「さしすせそ」と「はひふへほ」が上手く発音できない。それは仕方がないのだが、彼女が電話交換手を職業にしたのは、やっぱり間違いだったと思う。「消費者センター」とか「シモヒラヒロシ氏」なんていうのを取り次ぐときは、交換台のみならず、会社全体がパニックに陥るらしい。ちなみに、彼女は学生時代に「猫の額（ひたい）くらいの広さ」というのを「猫の死体くらい」と言って大爆笑された人物です。（東京都／シモヒラヒロシ氏の妹サン）

わくわく怪物ランド

ISLAND OF MONSTERS

ファンタジー世界の名脇役たちをZOOM UP!

MONSTER 06
UN-DEAD 02（ヴァンパイア）

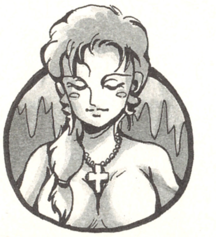


文：うちむら かたる　絵：ひいろ しゅうほう

第6回　ヴァンパイアは弱点だらけ!?

早いもので、この連載も6回目、1つのフシメを迎えようとしております。フシと言えば不死…というわけで、今回はアンデッドの代表、ヴァンパイアの話だ。彼らはスケルトンと比べてもケタ違いに強く、そんじょそこらの冒険者では相手にならない。まさにアンデッド系の最強モンスターの1人なのだ／　が、しかし、最強と言っているわりには弱点も多い。知ってのとおり、十字架、ニンニク、太陽光…などなど。ではなぜ彼らはこんなに弱点が多いのか？　そのへんの謎に迫ってみよう／

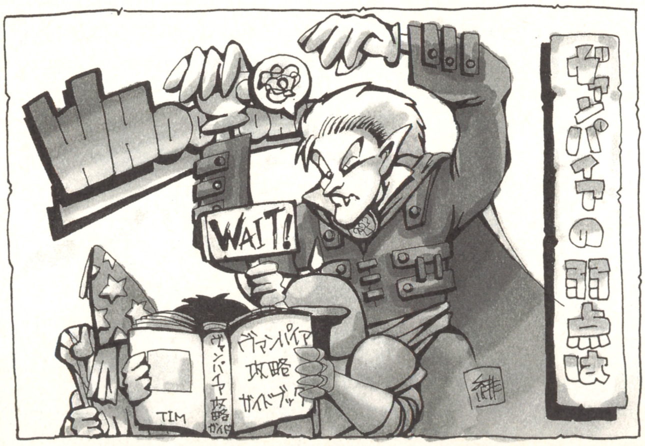
吸血鬼ことヴァンパイアは、人間の生き血をすすることで活力を得ている。さらに犠牲者にはヴァンパイアのウイルス（?）が感染してしまい、挙げ句の果てに彼らの仲間となってしまうというタチの悪さだ。普通、犠牲者がヴァンパイアになる場合は、一度死んだ後に墓から死体とは別に分身として現れる。でも、ごくまれにこれ以外の方法でヴァンパイアになる人間がいる。そう、生き永らえたままヴァンパイアになるタイプ。有名なところではヴラド・ドラクゥル・バサラブことドラキュラ伯爵だ／　特徴としては、背が高く、キバが生えて耳がとがっており、息がクサく、てのひらに毛まで生えている。ナンカすごく正体のわかりやすい特徴だけど、これがゲームなどに登場するヴァンパイアのモデルとして最も多く使われているタイプだ。PCエンジンのソフトでは残念ながらヴァンパイアはあまり登場してこない。『モンスターレア』のドランケンくらいかな？



ヴァンパイアの恐ろしさは、その伝染性もももちろんだが、実はそのしぶとい生命力にある。普通の武器でどんなにボコボコにしても彼らは決して傷つかない。運よく撤退させたとしても、すぐに力を蓄えて再び襲って来る。そう、まるでターミネーターのように倒しても倒してもやってくるのだ／　そして「このままでは、この世の人間はすべてヴァンパイアにされてしまう」と考えた人間たちは、吸血鬼たちに対抗すべく数々の研究をした。そうして発見された弱点が、前述のものと、「純銀製の武器に弱い」「流れる水の上を渡れない」「鏡に映らない」「聖水を浴びるとヤケドをする」などで、木のクイを使う以外に「本体の首を切断する」や「燃やして灰にし川に流す」といった退治方法なども考えられたのだ。

人間が昼の世界の代表者なら、さしずめヴァンパイアは夜の世界の代表者。そして、はるか昔から人間とヴァンパイアとの間には戦いの歴史が繰り返されてきたと言われている。実は彼らは、単に弱点が多いのではなく、強敵であるがゆえに、永い歴史の中で数々の対抗策が編み出されてきたのだろう。裏返せば、それくらい完璧に弱点をつく攻撃をしなければならないほど、人間には手強くて恐ろしい敵ということなのだ。

世界中に吸血鬼伝説が残されているように、現代にも彼らはまだ棲息している（らしい?）。もしかしたら、君の友達の中にもヴァンパイアがいるかもしれないゾ／（う〜ん、夏の終わりらしい終わり方だなァ）。



人気モンスター5傑

今月	前月	怪物名
1	1	ドラゴン
2	2	ゴブリン
3	4	スライム
4	3	ヴァンパイヤ
5	8	ゴーレム

■ひいきのモンスターに投票せよ！　またイラストや意見なども送っておくれ。待っとるでな。

★このコーナーへの投稿は
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
「怪物ランド」係



■当コーナーに届いたお便りの中から、毎月10名の選ばれし幸運者に「バーコードバトラー対応お返事ハガキ」を送ります。もちろん両先生のサイン付きだぞ／

コズミック・ファンタジー

act.10
謎の少女

祝!OVA化決定!!
人気もさらにジャンプアップだ!!



PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力:小原渉平

ストーリー

惑星ゾラでのユウたちの動きを密かに追尾していた宇宙海賊ゲドーは、戦艦の進路をその惑星へと向けていた。だが大気圏突入寸前のところでリトルフォックス号の砲撃により阻止される。同じ頃、秘宝の謎を追ってゾラを探索中のユウとサヤの前に突如、巨大な浮遊遺跡が出現した…。



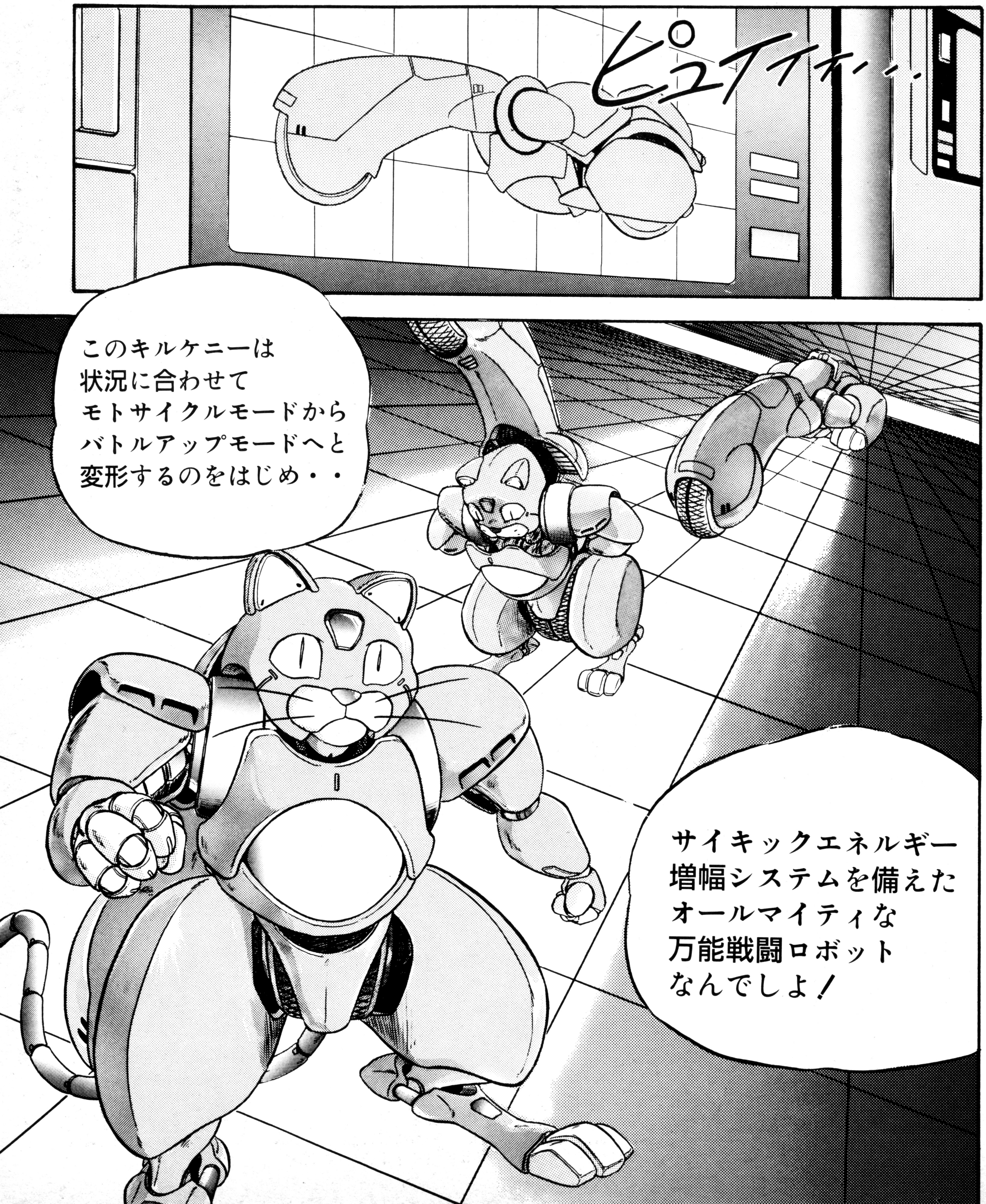


ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ／惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

バン／コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム／コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡？



ピュイイィーー・・
このキルケニーは
状況に合わせて
モトサイクルモードから
バトルアップモードへと
変形するのをはじめ・・
サイキックエネルギー
増幅システムを備えた
オールマイティな
万能戦闘ロボット
なんでしょ！



越智先生の近況報告!!

最近の激務に、さすがにちょっと疲れています。できればゆっくり休みたいんだけど、仕事のスケジュールが詰まっているためそうともいかず……。こんなときは、やっぱりファンのみなさんからのお手紙が力の源！　いつも本当にありがとう!!

※資材と設計図さえあれば、あとはオートメーションで短時間で加工・組立をするシステム。

コズFAN通信

●越智クン、すでにレイとマイの正体はバレている。おとなしく白状しなさい。（長野県／御獄山に住むスクールメイツ73歳）●牛は夏でもモーと鳴く。サヤはいつでも「んモー、ユウのいじわる」などと言う。…甘えるなら私の胸で甘えなさい！（千葉県／牛田モー）





コズFAN通信●「○○の越智先生に励ましのお便りを」の○○に入る文字が7月号では「寝不足気味」だったのに、8月号では「過労死寸前」、そして9月号では「過労死目前」と悪化している。10月号に「作者の都合により…」なんて載ってたら…。合掌。（広島県／ニャンコ先生）


クスクス…
君は・・・？
フフ・・・私はリルあなたたちを待っていたのよ！
え？じゃあ 私に呼びかけてきたのはあなただったの？



超多忙の越智先生に励ましのお便りを!!

▼▼

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN「ファンレター」係

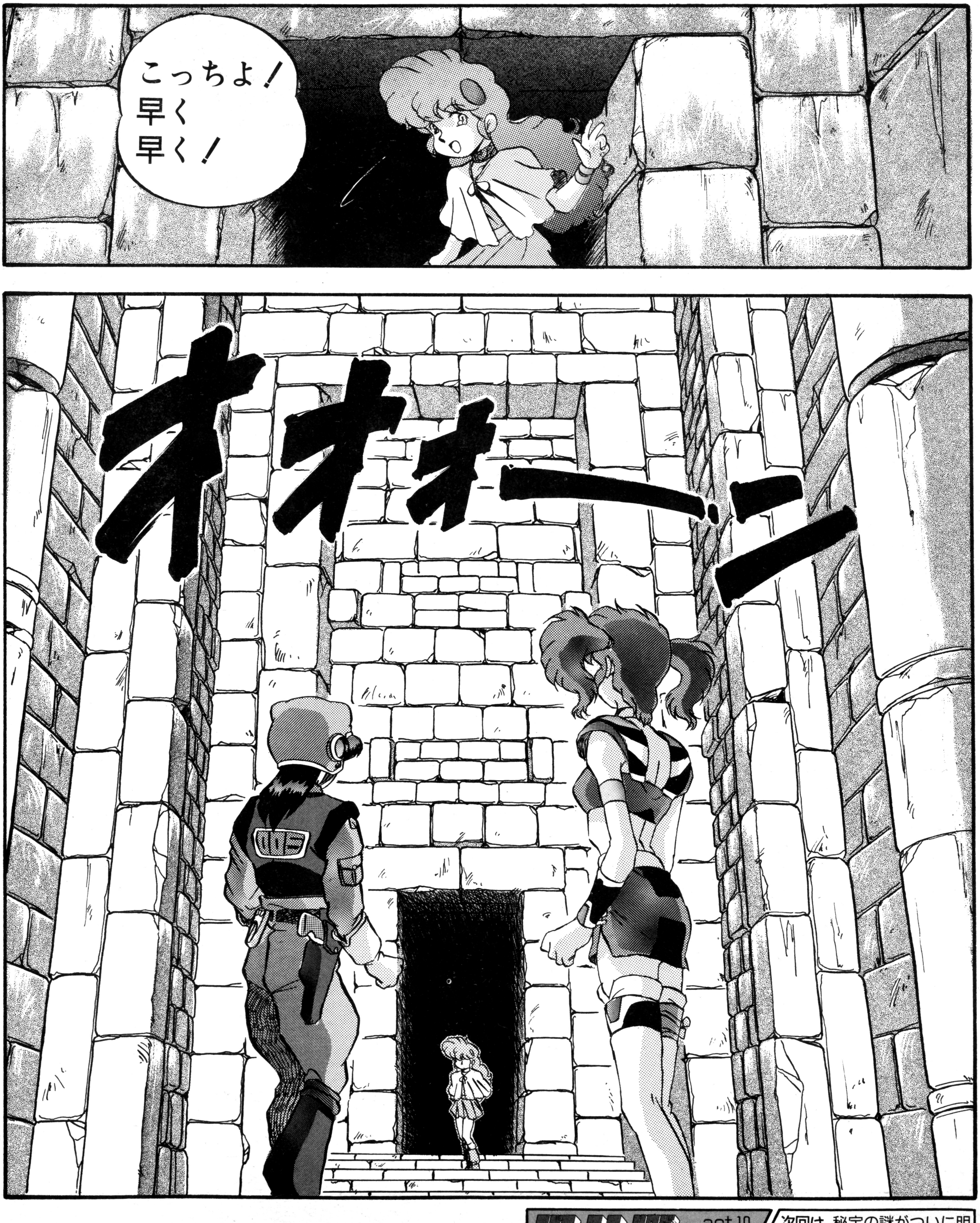
▲▲



【いよいよドラマの核心に迫る本誌11月号は、9月30日に発売!!】

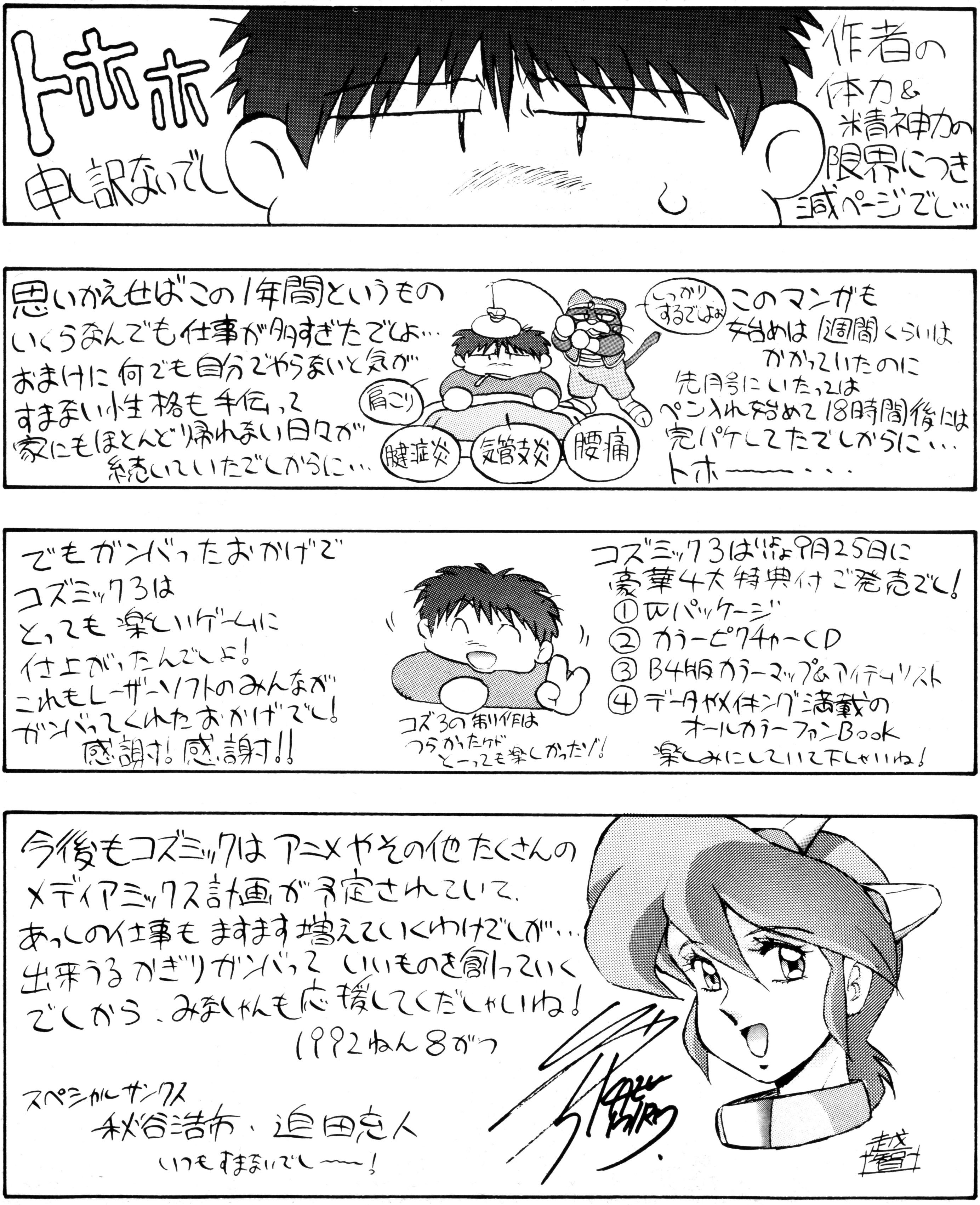

シャッ
ヒュウウウ…
こ・・・
ここは!?
浮遊遺跡の
上だわ!

ユウとサヤの前に現れた謎の少女リル…敵か？それとも味方か!?



コズミック・ファンタジー act.10 おわり

次回は 秘宝の謎がついに明かされるのか!? 見逃すな!!



ファン待望『コズミック3』の攻略ファンブックは9月25日発売!!

コズFAN通信SPECIAL

PART1 イラストギャラリー編



▶長野県／村木一夫／15歳…投稿者は実は女性。ニャンの性格をよくつかんでる

傑作・力作・珍作のオンパレードだ!!

これまでにコズFANのみんなから送られてきた傑作イラストを、なんと2ページで紹介してしまおうという大胆不敵企画だ。鬼の居ぬ間にというか、これも越智先生の原稿がオチたおかげ、…なんて不謹慎なことは、くれぐれも考えないように！ それでは力作の数々を、とくとご覧あれ!!



▲栃木県／植竹康恵／14歳…サヤの表情がＧＯＯＤ!! ▼奈良県／のりＱ／16歳…これまでの中で一番の力作。カラーで紹介できないのが残念

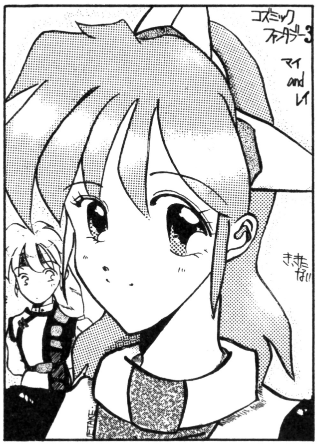


▶大阪府／かざかみかおる／?歳…製作日数一週間

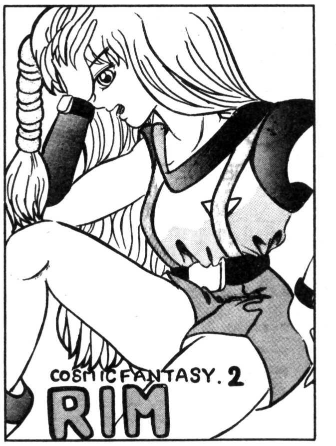


▶?県／未来少年コナンこない?／?歳…正体不明





▶栃木県／植竹康恵／14歳…植竹君は2枚目も入選



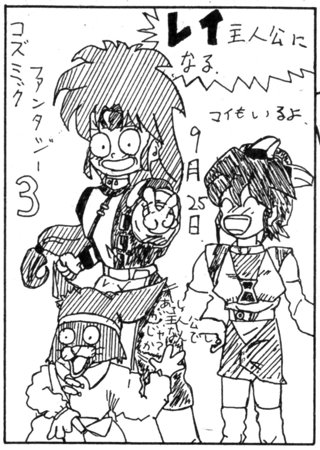
▶埼玉県／ハイリ／18歳…リムとは別人のようだが



▶北海道／石神公久／21歳…レイのリリしさが絶描



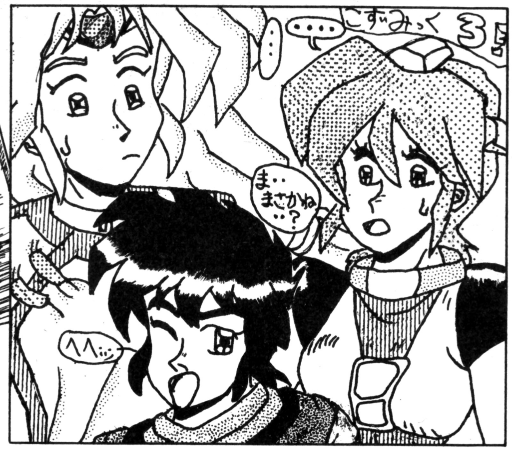
▶京都府／パットン／14歳…このデフォルメはグ～



◀京都府／15歳…怖いお宅です



▼神奈川県／グッドマン／16歳…同感



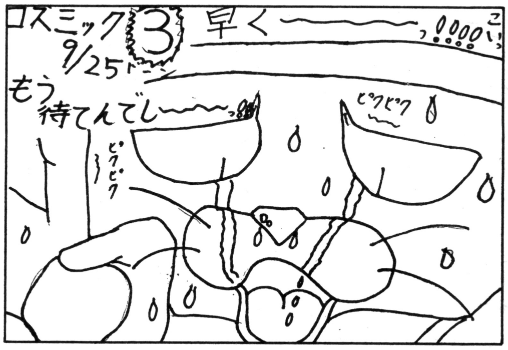
▶兵庫県／竹崎聡／15歳…こ、この取り合わせは



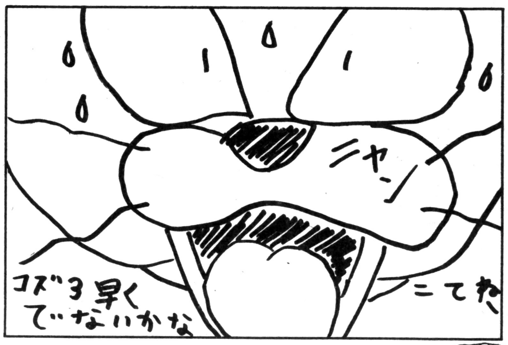
◀千葉県／八雲／？歳…レイが可哀そう



◀福岡県／冒険少年ハルマゲドン／15歳…君もH？



▲宮城県／斉藤達寛／12歳▼千葉県／コズミックファンタジー100／14歳…どうしてニャンは顔のアップが多いの？




◀兵庫県／伸介／14歳…ヘタウマ大賞



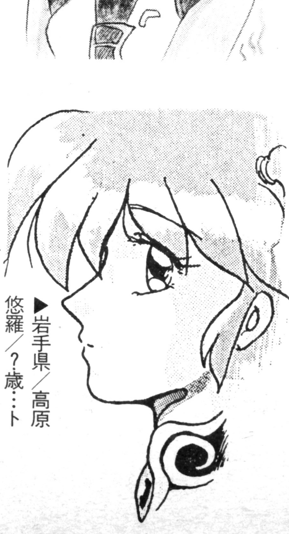
▶大阪府／喜納智子／20歳…似てないけど、ウマイ！



▶北海道／石ヶ森崇／13歳…ビッグヘッドなサヤね♡



◀和歌山県／バビロン／？歳…迫力たっぷりのレイだ



▶岩手県／高原悠羅／？歳…トーンの使い方がとてもキレイ。次回作も期待！



▶神奈川県／演劇部の鉄砲娘／13歳▼埼玉県／ヤスッ!!／17歳…いかにもありそうな設定が○

コズFAN通信SPECIAL

PART 2 没投稿ハガキ復活編

これもすべてオチたおかげです

ボツったハガキを復活!! これは越智先生が発案した企画だ。晴れて採用されたコズＦＡＮは感謝しようね。

ガールフレンドが美人でやさしくて料理が上手で、さらに露出狂（？）で「お約束」もしてくれて、なおかつ同棲までしている…。ユウ、お前おいしすぎるぞ！（静岡県／プロジェクト34）

質問。越智先生はいつ睡眠をとっているのですか？　ちなみに、人間は一日2時間寝れば死なないそうです（と受験勉強中のボクに父が言っていた）。（千葉県／牛田モー）

7月27日、ビッグオフ札幌店で『コズミック3』の体験キャンペーンをすると聞いたので、朝9時に店の前で待っていたが、「午後からだった…」と、北海道に住むいとこは電話ごしで泣きながら話してくれた。（神奈川県／横浜駅で号外新聞を配ってた人を見たら知らせろ）

近頃、サヤのパンチラが目立つけど、いつもパンチラだとワカメちゃんみたいだぞ!!（宮城県／コズミック・ファンII）

レイはユウの父さんだ（たぶん）。理由はこんなにあるでしょ。①たしか『1』の時、父ちゃんの髪は金髪で母ちゃんは緑だった。②25年前という設定があやしい。③レイ（父）もマイ（母）もサイキックを使えるのなら、ユウ（子）も使えるはず。④ニャンは、レイに世話になったりしたのでユウについてきている。以上、どうですか？（新潟県／林雄一）

6月号53ページの私の質問。見たとたんに自分で即答できました。だからコズＦＡＮの方、責めないでください。（高知県／吉川ゆみ子）

こんにちは越智先生、小原先生。『コズミック3』では新しいメインコンピュータやメカなども期待しています。マザーやアルジャーノンも活躍させてください。（秋田県／コズファン秋）

シリーズ最新作『コズミック3』のお約束シーンを期待している人はけっこう多いと思うが、このコミックを読んでいる人はすでに満足しているよ～な気がする。（千葉県／ゲドーの親戚・邪道）

ボクの彼女の名前は舞（マイ）って言います。ところが顔とスタイルは全然似ていません。ちなみに、彼女は『コズミック』のことはまったく知らないので、「名前負けしてるね」などとイヤ味を言っても、これまたまったく怒りません。（長野県／木曽の御獄山で修行を積むスクールメイツ）

先生のマンガは面白い。いけますぞ。サイコーだーい。よだれが出ちゃうよー。先生、どーにかしてください。お手紙もください。お約束も早く！（愛知県／コズミック5を予約した男）

越智DEシャレシリーズの新作「オッチ向いてホイ」。続いて第2弾「マイ、マイっちゃう～」。さらに第3弾「起立、レイ」。（岡山県／ボツにしたら化けて出てやる）

先生、おれはコズミック・ハンターになりたいので今、体をきたえていまぁ～す。（愛知県／フッフッフッ私は風のシルフ）

6月28日に開催された『コズミック3』のイベントは、東京だから遠くて交通費もばかにならない。でも、せっかくレーザーソフトの登録会員に入会したのに…。越智先生、行くなくてゴメンなさい。（愛知県／麗夢）

このハガキの右隅はヨレヨレにふやけています。実はこのファンレターを書いているときに、母ちゃんに「早く勉強しな！」と頭を思いっきり叩かれて泣きながら書いたんです。この努力を買って、ボクに返事のお便りをください。オネガイ！（群馬県／来年はきっと高校生になっている受験生15歳）

4月号の特集見ましたよ～。越智先生、なかなか男前ですな～。（宮城県／コズミック・ファンII）

マイの名前は、「ひとりでできるもん」でお馴染みのマイちゃんからとったのですか？　アイマイミーマ～イン。（福島県／桜桃太郎）

クヤシか～！　デキの悪いバカ弟が、7月号の63ページを勝手に切り抜いてしまった。裏にマイちゃんがいたのに、クヤシか～！（福岡県／コズミックＦＡＮだよ全員集合）

どこ～にもこ～にも。まったく勘弁してよ。なんで結局惑星ゾラにユウとサヤだけが残るのよ。あ～、ニャンが邪魔にでも入ってくれないかなっと。（埼玉県／出席番号34番のユウがうらやましいサヤＦＡＮ）

6月28日のイベント行ってまいりました。プレゼントはもらえるわ、越智先生には会えるわ、高山みなみサンの歌は聞けちゃうわ、丸一日堪能させていただきました。越智先生、レーザーソフトさん、声優のみなさん、ご苦労様でした。（栃木県／新参丸）

越智先生が以前描いていた『宇宙刑事ギャリバン』、あれは面白かった。それとＯＶＡの『学園特捜ヒカルオン』、あれは最高のアニメです。といったところで『コズミック3』のマイちゃんの3サイズを教えてください。よろしくお願いします。（愛知県／稲妻☆輝）

ピックがお店を出しました。ピックピックピックピックカメラ。（福島県／桜桃太郎）

今年から幼稚園に通っているボクの弟の顔が、最近ニャンに似てきた。（岩手県／コズＦＡＮ28号ＦＸ）

リムの声のプロフィールに「ドキンちゃんと同じ」という一文を見た父は、「萩本欽一さんもやるなあ」とのたまわった。もう何も言うことはない。（福島県／桜桃太郎）

なるほど、『レインボー戦隊ロビン』がモチーフだったのか。（千葉県／今度のイベントは千葉マリンスタジアムでやったらよかっぺ）

4月号でピックがキルケニーを作っているシーンが出てきたとき「ハハ～ン、こりゃ何かの伏線だぞ」とボクの直観がピピーンと働きました。なんと、こんな仕掛けになってたんですね。でも、この裏話って『ＰＣエンジンＦＡＮ』の読者しかわからなかったりして…。（広島県／幸田シャーミンのデカ鼻）

待ってした！　ついにＯＶＡ化が決定したんですね。でも気になった点がひとつ。発売日が書いてありませんでしたね。もしかしたら越智先生の多忙なスケジュールと関係があるんですか。絶対に「無期延期」なんてことにはしないでくださいね。さあ、金貯めるぞ～！（大阪府／小さなことからコツコツと）

* * *

■担当編集者より…いつも多くの励ましのお便り感謝しています。今回は越智一裕先生急病につき特別編集版をお届けしましたが、次号では先生も復帰して、より一層パワーアップしたコミックを掲載する予定ですので、今後とも力強い応援をよろしくお願いします。

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

Spot 渋谷BEAMに新テーマパーク登場
五官で体験するNFL!

コンセプトはNFLスタジアムの移植だ!

いろんな夜遊びをしたけど、「イマイチ物足りねーな」の渋カジ系とか「ディスコも飽きたわねぇ」の終わってるオネー様たちにメチャ支持されている都市型アミューズメント。続々登場するスポットはおのおのにウルトラD級のひねりを加え、最近では細分化の様相を呈してきた。

7月31日にオープンしたばかりの"NFLエクスピアリンス"の場合、コンセプトはスポーツ+レストランバー+ゲーム。そう、アメフト好きが狂喜するNFLが、そのエンターテインメント性を提供して、アミューズメント空間をミニNFLスタジアムに演出しちゃったのである。

空間デザインはブロードウェーミュージカル"ピーター・パン"などで著名なピーター・ウルフが担当。ド迫力のショーとしても演出されるアメフトの世界を、'50年代のクラシカルな雰囲気で表現している。ゲーム自体の面白さだけでなく、それを包括する空間のパッケージを追求し、すこぶる居心地がヨイのが特徴だ。



◆オープニング・レセプションも超派手にキメて!



気軽に立ち寄れるゲーム&レストランバー

NFLゲームをディスプレイで観戦しながら食事と酒を楽しむ。そして盛り上がったら体感型ゲームが充実したゲーム空間へ。ココの提案はフランクでいかにもアメリカ的だ。

店内はレストランバーとゲームスペースに仕切られ、気の向くほうへ。食事、ゲームともにキャッシュ・オン・デリバリー形式で、チケット制のわずらわしさがない。さらに、何といっても入場料フリー、ゲーセン感覚で利用できるのがウレシイ。もちろん、アメリカン・ナイズされたゲーム機たちが大人の遊び場ってイメージを作ってくれてるので安心を。

食事はゴハン物からスパゲティまで、ジャンルは問わず。おなかを空かして飛び込んでも大丈夫だけど、深夜12時以降はおつまみ程度になる。また、併設されたバーにはオリジナルカクテルなども用意され、充実したバータイムが過ごせるのも魅力だ。当然、未成年者はゴメンナサイだけど、大人の遊び場がないと嘆く諸君には、朗報だと思ってよいゾ。

■場所:渋谷区宇田川町31-2 渋谷駅より徒歩5分 ■営業時間:11:00~翌4:00(無休) ☎03-5456-4486

AMERICAN SPORTS BAR & GAME
NFL
EXPERIENCE™

◆ゲームスペース。体感型、とくにスポーツ物が多い



◆レストランバー。キャッシュ・オン・デリバリー方式

News マルチメディア界に可能性広がる
世界初の青色半導体レーザー成功

電気メーカーのソニーが、青色半導体レーザーの開発に成功した。この技術はCDやLDなどの光ディスクの情報量を現在の約3倍まで引き上げるというもの。電子工学分野では今世紀最大の難関とされていたテクノロジーで、もちろん開発成功は世界初だ。これにより、映像や音声、データなどを総合的に扱うマルチメディア界が急速な発展をしそうだ。

「半導体レーザー」とは、光ディスクにデータを書き込んだり読み取ったりする、いわばアナログプレイヤーの"針"の部分。この「針」の先が鋭くなれば、データをより高密度にするコトはお察しの通り。レーザーの場合は読み取る波長を短くすれば、同様の効果が生まれるワケ。現在、一般に使用されているのは波長の長い赤色半導体レーザー。色は波長が長ければ赤系、短ければ青系の色になる。つまり、情報量を増やすためには、波長の短い青色半導体レーザーの開発が必要だったのだ。

その半導体レーザーの開発は、当然さまざまな分野から注目されてきた。日米欧の各メーカーも、巨額の投資をして、この開発にしのぎを削ってきた。見通しとしては早くても90年代後半までかかると見られていただけに、今回の発表は世界のド肝を抜く快挙を成しとげたとも言える。



◆容量の増大により、CD-ROMソフトにもいろんな可能性が広がってくるだろう

ムズカシイ話が続いたが、では、青色半導体レーザーが実用化されて、僕らにはどんな利点があるだろう? たとえばCD最大録音時間を考えてみようか。現状の74分間が3倍で約3時間半となる。これはスゴイ。2時間近くのライブなら、編集せずに、ライブシーンを残さず楽しむコトができる! さらに、CD-ROMなどでは、容量の増大で、もっとスケールの大きいソフトが登場する可能性が…!! これはホントにうれしいよね。マルチメディアの未来を担う新技術として期待していよう。

Report 年に一度のビデオソフト業界の祭典をレポート
「ビデックス・ジャパン'92」開催！

年に一度のビデオソフト業界のお祭「ビデックス・ジャパン'92」が7月31日からの3日間、東京の晴海見本市会場で開催された。今年のテーマは「ビデオわくわく面白世界」。出展社数、会場規模とも前年よりひと回りほど小ぶりになった印象だが、ロデオマシンや体感シューティングゲームなどを使ったイベント企画も各所で催され、熱気と活気は前年以上だった（かもしれない）。

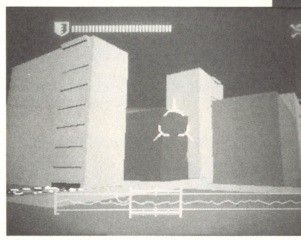
実は今回、会場で入場者の人気を一番集めていたのは話題のバーチャル・リアリティ・マシンの体験コーナーだった。展示されていたのはイギリス製の「バーチャリティ1000SU」というマシン。これは、コンピュータと連動した小型モニター内蔵ヘルメットと、センサー付きグローブを装着して、CGによって創出された疑似立体空間でのゲームを楽しむというもの。このマシンはプレイするゲームソフトに対応して、立脚タイプと着席タイプの2つの遊びかたが可能だ。「バーチャリティ1000」シリーズには、このほか立脚専門タイプの1000CSとレーシングゲーム用の1000SDがあり、国内のテーマパークや大型ゲームセンターの一部ではすでに稼働しているが、1000SUは本邦初上陸のマシン。日本での総代理店を務める電通プロックスによると、現在問い合わせが殺到しているということだから、国内各地でも近々お目にかかれそうだ。



⬆マリリン・モンローの看板が一際目立っていた今年の「ビデックス」の会場



⬅これが人気を独占していた話題のシミュレーションマシン「バーチャリティ1000SU」。なんとハード部分だけで1500万円もする代物。もちろん個人でも購入できるが



⬅仮想の敵を打ち倒すゲームソフト『ナイトメア』が出展

さて、「ビデックス」のリポートのハズなのに、ビデオソフトに関する話題はどうしたのだ！と怒っているそこのアナタ。残念ながら、今年はビデオに関する新鮮で美味しい情報は皆無だったのだよ。そこで編集部では、「ビデックス」での独自の裏取材をもとに、今年公開された新作映画のレンタル開始日を大胆に予測してみたので、どうかこれで怒りを静めてください（右表参照）。

気になる新作映画のレンタル開始日予想

タイトル	開始予想日
アダムス・ファミリー	10月下旬頃
エイリアン3	'93年1月頃
カフカ　迷宮の悪夢	11月上旬頃
氷の微笑	11月下旬頃
サイレントメビウス2	'93年1月頃
ザ・スタンド	12月上旬頃
ツイン・ピークス ローラ・パーマー最後の7日間	★11月20日
バーチャル・ウォーズ	'93年1月頃
ハイランダー2　甦る戦士	★12月1日
バットマン　リターンズ	'93年1月頃
フィッシャー・キング	10月下旬頃
フリージャック	★11月20日
ミンボーの女	★12月11日
リーサル・ウェポン3	'93年2月頃

※日付は編集部の独自予想（★印は決定済み）

Books マンガ・データ主義でヒーローを追う
『水原勇気0勝3敗11S』

昔、週刊少年マガジンに連載された『野球狂の詩』でマンガ史上初（たぶん）の女性投手、水原勇気。この本は、彼女の活躍をデータ的側面から克明に描き出す。ほかにも『ドカベン』『あしたのジョー』などを検証しているが、データ的な追求から作品に共感し、感動していく著者の姿勢は極めて斬新。単にリバイバル・ブームの便乗的作品ではない。



⬅豊福きこう著『水原勇気0勝3敗11S』は、情報センター出版局より税込1300円にて発売中だ

Books 『ぬいぐるみキャッチャーガイドブック』
クレーンゲームのすべてがわかる!?

ギャルやカップルに至るまで、クレーンゲームは大人気。ここで紹介する『ぬいぐるみキャッチャーガイドブック』は、384体のぬいぐるみの紹介を中心に、初心者向けに簡単な攻略法を紹介している。残念なのは、セガのぬいぐるみがひとつもないこと。それ以外の人気シリーズはほぼ紹介されているので、セットで集めている人なんかにはいいかもね。



⬅竹書房より税込800円で発売中！これさえあれば、今まで身元不明だったぬいぐるみの正体もわかるぞ

News '93年お正月映画「ゴジラVSモスラ」
小美人は東宝シンデレラガールに決定

日本が誇るヒーロー、ゴジラの19作目の作品、'93年お正月映画『ゴジラVSモスラ』の制作が始まったのは、本誌8月号でもお知らせした。しかし、'61年にあのザ・ピーナッツが演じた「モスラ〜や、モスラ♪」の歌とともに余りにも有名な「小美人」の配役は制作発表の段階でも明かされず、「ウインクか!?」「いや、きんさん、ぎんさんだ」などと、さまざまな憶測が飛び交った（ウチの編集部だけかなあ…？）。

そんなワケで、待ちに待ったお披露目は、映画本編の撮影を兼ねて東京・二子玉川のナムコ・ワンダーエッグで行われた。「地球との共存」を訴える地球先住民族「小美人」を今回は「コスモス」に改名。演じるは、昨年の「第3回東宝シンデレラ」今村恵子と同審査員特別賞を授賞した大沢さやかの2人。発表当日は、まだ(!?)人間のサイズで「モスラの歌」を披露した。「歌詞は意味不明だけど、モスラに祈る感じを込めて歌いました」という2人は今回が初デビュー（今村は大河ドラマ『信長』の細川ガラシャ役で出演予定）。現代風にアレンジし、踊りもついてるので、今年の暮れあたりはカラオケで人気が出るかもしれない？（笑）



⬅今回の新キャラ登場。悪役のバトラ



⬅緊張しながらも笑顔でポーズ。今村恵子チャン（左）と大沢さやかチャン

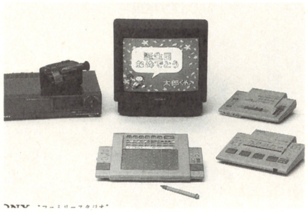
Goods
「漢字ビデオタイトラーXV-T55F」
自作攻略ビデオも思うがまま!?

お絵描き感覚でビデオ画像にタイトルを入れられるスグレモノを紹介しよう。その名も「漢字ビデオタイトラーXV-T55F」だ。

表示の仕方はとても簡単。付属のペンを使い、画面上に出ている50音を1文字ずつ選択して、変換キーを押すだけでOK。そう、ワープロみたいな感じね。手描きじゃないと漢字を表示できなかったこれまでのタイトラーに比べ、なんてお利口さん。

これを使って、旅行や結婚式などのビデオ編集はモチロン、自作のゲーム攻略ビデオなんていうのも作れちゃう。さらに、ゲームのビジュアルシーンをつなげたアニメ風ビデオを作って、それにスーパーインポーズ機能を使って各種文字を入れたりと、工夫次第でいろいろ遊べそう。内蔵された6353の文字は、キミのAV環境を変えてくれるに違いない。

■定価5万8000円（税別）■問い合わせ：ソニー ☎03-3448-3311



○いちばん下中央にあるのが「漢字ビデオタイトラーXV－T55F」だ

Goods
5つの機能のスーパーすんげえ時計
「スーパーシューティングウォッチ」

はるか昔にハドソンから発売された『シューティングウォッチ』（通称シュオッチ）が『スーパーシューティングウォッチ』となって再登場／

前はファミコンのコントローラに似た形だったが、今回は「スーパー」がついたので、形もスーパーファミコンに似たものとなっている。

機能的にはいろいろ。まず、普通の時計とストップウォッチ。前もって何時間後に鳴るように設定しておくと、アラームで知らせてくれるカウントダウン。そして、超目玉は連射測定機能シューティング。10秒間に何発打てるかを測定するもので、ハイスコアはバックアップされる。



○ハチ助のロゴがかわいいでしょ。定価2480円（税別）で発売中

最後にゲーム。これは別名「UFO」と呼ばれていて、画面右から迫りくる数字と同じ数字を選んでぶつけるといったもの。友だちとハイスコアを競うと燃えるんだ、コレが。

ま、遊んで良し、連射測定で腕を磨くも良し。使いかたはキミ次第だ。

Goods
アウトドアスポーツのNewアイテム
「ローラーブレード」が日本上陸

スポーツも大切なファッションなら、手軽でオシャレというのがポイントね。そんなワケで、今全米を中心に大人気なのが、ローラーブレード。これ、ローラースケートに似ているが、ホイール（車輪）が縦一列に配置してあるのが異なる特徴。さらに、車輪（ブレード）の部分をプラスチック製のブーツで固めた、ひと回り大きいグッズなんだ。だから、軽量で安定感があり、初心者にも楽しめる。もちろん、デザイン的にもオシャレなものが多い。それでいて、スピードも出て、小回りも効くといった性能も人気の秘密だろう。

■問い合わせ先：日本ノルディカ株式会社 ☎03-3770-1516



○ハイパフォーマンスモデルの「エアロブレード」。5万9000円（税別）

News
「エイド・ブラバム1992」
キミもF1のスポンサーになれる

キミの名前がF1の車体に〃 これは人気ロックバンド「聖飢魔II」のデーモン小暮を団長に迎え、有志を募ってブラバムF1チームを応援する「エイド・ブラバム1992」という一大プロジェクトなのだ。入会すると、日本GPおよびオーストラリアGPで、ブラバムの車体に2cm×8cmのスポンサード・ステッカーが貼付される。そのほかにも認定証の発行や、抽選で10名に日本GPのパドック・パスのプレゼントありと、特典がいっぱい。キミのマシン（おいおい）がサーキットを激走／



○最近はあまり奮わないブラバムだけど、日本GPでは雄姿を見せてくれ／

■会費：一口3万円 ■締め切り：'92年10月12日必着 ■資料請求：〒112 東京都文京区関口1－10－11－1204 ブラバムF1チーム内 エイド・ブラバム事務局（返信用封筒同封のこと） ☎03-3260-9436

Cinema
全米サマーシーズンNo.1ヒット映画
『リーサル・ウェポン3』が上陸

超ド派手で爽快なアクションがテンポ良く展開し、ファンを魅了してきた『リーサル・ウェポン』シリーズ。その最新作『3』は、全米での公開初日3日間の興行成績であの『T2』を上回り、歴代2位を記録。シリーズ最高傑作との呼び声も高いゾ。

リッグス（メル・ギブソン）とマートフ（ダニー・クローヴァー）は、警察内武器横流し事件を追っていた。しかし、そんな2人の前に立ちはだかる巨大犯罪組織。その黒幕は何と、元同僚の刑事だった…〃

今回もリッグスとマートフの名コンビは軽妙洒脱にして豪快／ ビルを丸ごと爆破したシーンさえプロローグというゼイタクさ。M・ギブソンの体を張ったカー・スタント、アイスホッケーの実際の試合中に乱入したシーンなど、見応えバッチリだ。

監督はこのシリーズほか『スーパーマン』『オーメン』など大ヒットを飛ばすリチャード・ドナー。製作は『ダイ・ハード』シリーズなどで知られるハリウッドの名プロデューサー、ジョエル・シルバー。特筆すべきは音楽。前2作同様、エリック・クラプトン、マイケル・カーメン、そしてアルト・サックスのデヴィッド・サンボーンが華麗なサウンドを披露／ さらに、主題歌はクラプトンとスティングの共作というゴージャスさ。これは世界の映画界と音楽界をリードするヒット・メーカーたちが贈る超娯楽大作だ。劇場公開は9月上旬。（上映時間1時間58分）



○華麗なクンフー技で悪党5人をあっさり片づける美人刑事ローナとリッグスのラブ・ストーリーはまさに〃痛快〃



○中央のレオ（ジョー・ペシ）は前作の悪役より改心するが、相変わらずのお騒がせ男なのだ

News

『闘魂Vスペシャル Vol.9』にメインカード収録
「長州力VSグレート・ムタ」戦

新日本プロレスの今年前半最高カードとの呼び声も高い「長州力VSグレート・ムタ」戦が去る8月16日に福岡国際センターにて行われた。この因縁の対決はテレビでは放映されず、8月28日発売のビデオ『闘魂Vスペシャル Vol.9』に収録された。毎回テレビでは放映されなかった試合のみを収録してきた『闘魂Vスペシャル』。大人気のこのシリーズがその実績を認められ、今回のメインイベントの収録となったわけだ。今回のVol.9は5000本の限定発売なので、貴重な1本となることだろう。

内容は、かつて長州との対戦で、血ダルマにされ屈辱的な負けかたをした武藤敬司が復讐に燃え、もうひとつの顔であるヒール（悪役）、グレート・ムタとなって長州に挑む一戦。45分の闘魂込められたビデオは、試合結果を問わず必見だ。

■問い合わせ：ぴあ ☎03-5237-9999



⬆ヴァリスより定価3800円（税込）で好評発売中だ！

Books

キャラクタデザイナー松下進氏のイラスト集発売
『アート・オブ・ススム・マツシタ』

『週刊ファミコン通信』の表紙デザインで知られる松下進氏のイラスト集「アート・オブ・ススム・マツシタ」は、『ドラクエ』『ストII』などゲームを題材にした『ファミ通』の表紙イラスト100点を掲載。いずれもエアブラシで制作されており、鮮やかな色彩と立体感が特徴だ。



⬆本書は7月30日、アスキー出版局より3950円（税込）にて全国の書店で発売中。A4変形判、120ページ



⬆独特のキャラデザインで、幅広い支持を受けている松下氏の作品



⬆業界の第一線で活躍しているキャラクタデザイナー松下進氏

People

『オーケストラによるゲーム音楽コンサート2』で司会
マルチ・アーティスト、羽田健太郎氏

インタビュー中もジョークの連発、とにかく明るい人柄。ファミコンの『ウィザードリィ』シリーズや、アニメ『マクロス』を手がけたハネケンこと羽田健太郎氏。その羽田氏とすぎやまこういち氏の司会（両氏とも編曲を担当）で、「オーケストラによるゲーム音楽コンサート2」が9月15日、東京・渋谷のBunkamuraオーチャードホールで行われる（午後2時開演、料金は税込2500円より）。『ウィザードリィ』『ドラクエ』『MOTHER』などをダイナミックなオーケストラの演奏で聴かせてくれる。「生のオーケストラの迫力をゲームユーザーにも知って欲しい」と羽田氏。■問い合わせ先：日本アレンジャーズ協会 ☎03-3498-1719

日曜11時からNHK「音楽は恋人」という番組では、ピアノ演奏と司会（と漫談!?）という離れ技も披露。ジャズが好きな人はどうぞ。



⬆『フックト・オン・スペイン』。BMGビクターより税込2000円で発売中



羽田健太郎プロフィール

'49年1月12日生まれ。故井口基成氏、有賀和子氏に師事。桐朋学園大学ピアノ科卒業後、ピアニスト及び作・編曲家として活動。本格派コンサート・ピアニスト活動を始め、映画、テレビ、ゲームなどの作曲も手がけるマルチ・アーティスト。幅広いジャンルの音楽作りと明るい人間性で、各界から注目。



⬆本格的ジャズ番組、NHK「音楽は恋人」。なごやかな雰囲気で、共演の冴木杏菜嬢は笑いっぱなし

▶▶今月のプレゼント◀◀

今月のプレゼントです。①ワーナーホームビデオからは、映画『JFK』のプロモーション用ビデオ『アザー・サイド・オブ・JFK』を3名に。②CSKからは「学園祭'92あとおし大賞」を記念して制作したTシャツを3名に。③東芝EMIからは、『ストリート・ファイターII』のテレカを5名に。④CIC・ビクターからは名画レターセットを5名に。⑤エニックスからは「ドラクエV導きの書」（モンスターカード、シングルCDなど）を5名に。欲しい人はハガキに、希望する品の番号と住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ下記まで。9月30日必着、発送をもって発表とします。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN編集部
10月号インフォ・プレゼント係



CD

ドラゴンナイトIII
コンプリート・サウンドコレクション



9/21発売　NECアベニュー　2800円（税別）

ＰＣエンジン版『ドラゴンナイトII』が発売されまだ日も浅いが、早くも続編の移植を希望する声もチラホラ。このアルバムはＰＣ9801版『ドラゴンナイトIII』のオリジナル・サウンドを完全収録。さらに、５章仕立てのフルアレンジバージョンをカップリングした豪華版。パソコンユーザーだけでなく、ＰＣエンジンへの移植が待ちきれないという人にもオススメだ。またうれしい特典として、美少女キャラクタの原画ピンナップ♡（30cm×30cm）も付いてるぞ。

魂斗羅スピリッツ



8/21発売
キング
2800円（税込）

スーパーファミコンソフト『魂斗羅スピリッツ』の全曲と、ＭＩＤＩアレンジバージョン５曲を収録。さらに、「魂斗羅サウンドヒストリー」として業務用、ファミコン、パソコン、ゲームボーイ版をアレンジ。

ドラゴン創世紀



8/21発売
アポロン
2800円（税込）

この夏パソコンで発売される同名ロールプレイング・ゲームのサントラ集。オリジナル・サウンドのほか、アレンジバージョン、リメイクバージョンを各３曲ずつ収録。壮大なストーリーの広がりを体感できるぞ。

サイバーフォーミュラ
VOCAL COLLECTIONII



8/26発売
ポリスター
3000円（税込）

ＴＶアニメ『サイバーフォーミュラ』登場キャラクタの声優たちによる、フルヴォーカル・アルバム第２弾。謎のロッカー、ダイナマイト・シゲによるアレンジはロック、バラードなど幅広いジャンルにわたる。

ルパン三世
ロシアより愛をこめて



8/21発売
バップ
2500円（税込）

毎年恒例となりつつあるルパン三世ＴＶスペシャル。このアルバムは７月に放映されたその第４弾『ロシアより愛をこめて』のオリジナルサウンドトラック。ファンにはたまらない、大野雄二による全曲を収録。

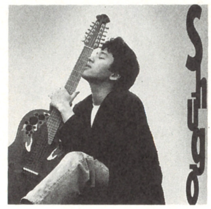
怒濤の達人
嘉門達夫



9/9発売
ビクター音楽産業
4200円（税込）

単なる「お笑い」ではなく、「エンターテインメント」を目指す嘉門が贈る入魂の２枚組アルバム。そのタイトル通り怒濤のごとく押し寄せるＫＡＭＯＮワールドの、珠玉の域を詰め込んだネタの数々は圧巻だ。

神様のいたずら
梶原秀剛

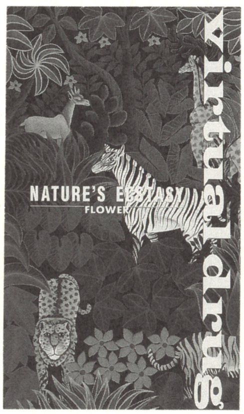


8/21発売
ポニーキャニオン
3000円（税込）

大陸的なスケールの大きさを感じさせる梶原秀剛のデビュー・アルバム。のびやかなヴォーカルを活かし、叙情的なメロディを基調とする10曲で構成。アルバムアーティストとしての可能性を予感させる一枚。

Video

virtual drug
NATURE'S ECSTASY"FLOWER"



9/18発売　ポニーキャニオン　3000円（税込）

南の楽園タヒチの天然の美しい映像をもとに、ビデオ・エフェクターで抽象的なビジュアルを創造。付属の３Ｄメガネをかけて感情移入することにより、摩訶不思議な快感が味わえるハイテク・ドラッグだ。また視覚を刺激するビジュアルに加え、ニューヨークの人気ＤＪによるハウス・ミュージックが聴覚を、付属のお香がきゅう覚を刺激してトリップ感覚を倍増させる。

マジカル頭脳パワー!!
あるなしクイズチャンピオンシップ



9/5発売
バップ
3800円（税込）

日本テレビ系列で放映中の人気クイズ番組『マジカル頭脳パワー』をビデオ化、テレビでおなじみのキャラクタが司会進行する。未放映の新作クイズ25問を収録、家族みんなで楽しめるぞ。

裸の銃（ガン）を持つ男　PART2½



9/25発売
ＣＩＣ・ビクター
1万6000円（税別）

理屈抜きで楽しめる、大ヒット・コメディの第２弾。レスリー・ニールセン演ずるドレビン警部のドタバタ捜査劇は一段とパワーアップ、随所に見られる映画のパロディの連続は爆笑必至だ。

ＪＦＫ



9/4発売　ワーナー・ホーム・ビデオ　1万8000円（税別）

『プラトーン』『７月４日に生まれて』でアカデミー監督賞に輝いたオリバー・ストーン監督と、『ダンス・ウィズ・ウルブズ』でアメリカを代表する俳優となったケビン・コスナーが、今世紀最大のミステリー、ケネディ暗殺の真相に迫る問題作。主演のケビン・コスナーを始め、若手からベテランまでそうそうたる顔触れが集結、鬼気迫る演技を見せる。膨大な資料にもとづく大胆なストーリーと、当時のフィルムをふんだんにまじえたエネルギッシュな映像は全世界を感嘆・驚がくさせ、アカデミー賞撮影賞、編集賞を受賞。

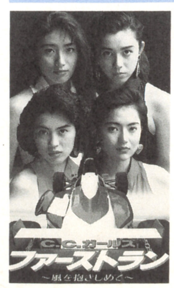
ポーラ・アブドゥル
ビデオコレクション'92



9/24発売
バンダイビジュアル
4800円（税込）

「ジャパン・ライブ」で日本中を魅了したポーラ・アブドゥルの最新ビデオクリップ集。アニメと実写の合成など、バラエティに富んだ構成だ。加えて本人のインタビュー、メイキングも収録。

C.C.ガールズ
ファーストラン　〜風を抱きしめて〜



9/18発売
ポニーキャニオン
14214円（税込）

セクシーダイナマイツなC.C.ガールズの初主演オリジナルビデオ。女だけのＦ３レーシングチームを結成、サーキットに咲く女の意地と華麗な生きざまを熱演する彼女たちに注目しよう。

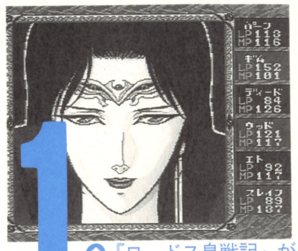
PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えする当コーナー。今月は月間売り上げチャートに少々異変があった。まずは同チャートの気になる動きからお伝えしていこう！

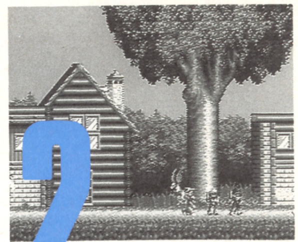
6月30日▶7月29日発売の新作

7月10日(金)カラーウォーズ
7月10日(金)ソルジャーブレイド
7月17日(金)アルザディック
7月17日(金)ソーサリアン
7月17日(金)ロードス島戦記
7月24日(金)ストラテゴ
7月24日(金)TATSUJIN
7月24日(金)ぽっぷ'nまじっく

MONTHLY HIT CHART 月間売り上げBEST10 (6月30日▶7月29日)



1 ⇧『ロードス島戦記』が堂々1位の座についた！



2 ⇧『ソーサリアン』は惜しくも2位に甘んじた

前回	ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
初	1 ロードス島戦記	396	ハドソン	ロールプレイング CD	'92年7月17日 7200円
初	2 ソーサリアン	252	ビクター音楽産業	ロールプレイング CD	'92年7月17日 7800円
2	3 F1 CIRCUS SPECIAL	216	日本物産	レース CD	'92年6月26日 7900円
初	4 ソルジャーブレイド	197	ハドソン	シューティング Hu	'92年7月10日 6500円
18	5 源平討魔伝 巻ノ弐	153	ナムコ	アクション Hu	'92年4月7日 6800円
15	6 ドルアーガの塔	141	ナムコ	アクション Hu	'92年6月25日 6800円
8	7 天外魔境II卍MARU	98	ハドソン	ロールプレイング CD	'92年3月26日 7800円
初	8 ぽっぷ'nまじっく	96	日本テレネット	アクション CD	'92年7月24日 6980円
4	9 キャンペーン版 大戦略II	77	マイクロキャビン	シミュレーション CD	'92年5月29日 7800円
16	10 STARパロジャー	72	ハドソン	シューティング CD	'92年4月24日 6800円

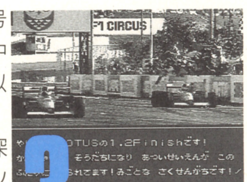
※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売上本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

夏休み商戦勃発で旧作浮上！

今月1位と2位の座についたのは、ともに夏休み突入直前の7月17日に発売されたロールプレイング『ロードス島戦記』と『ソーサリアン』だった。長い休みを利用して、お目当てのRPGをじっくり楽しもうということか。

さて、今回の集計対象期間となった7月は夏休み商戦のど真ん中ということもあり、新作よりもむしろ旧作タイトルに変動が見受けられた印象だ。18位から5位に返り咲いた『源平討魔伝　巻ノ弐』、そして16位からBEST10入りを果たした『STARパロジャー』の2本は、いずれも今年3月から4月にかけて発売されたもの。これを含めて、チャート中6本が旧作という結果になった。ちなみに、今年に入ってこうした新作と旧作がせめぎ合う状況を呈したのは、話題作の発売が集中した昨年暮れの年末商戦の影響をうけた4月号（新作はチャート中2本だけだった）以来のこと。



3 ⇧高得点を維持する『F1 CIRCUS～』

他の動きで興味深いのは、Huカードソフトが前月の1本から3本に増えたことと、シューティング2本、アクション3本、RPG3本とジャンルに偏りが見られなくなっていることだろう。ところで、来月も『ドラゴンナイトII』をはじめ『SNATCHER Pilot Disk』などの超人気タイトルが目白押しだ。『ロードス』は首位を守れるか、それともまたもや異変が起こるのか!?

来月の注目ソフトはコレだ!!



⇧『ドラゴンナイトII』は発売即日完売との情報も…

前人気 BEST10

『コズミック3』首位独走!

またまた『コズミック・ファンタジー3』が首位をガッチリとキープ。これで4カ月連続のV達成となった。そしてこれを激しく追ったのが『モンスターメーカー』。ここ数カ月ゆっくり順位を上げていたが、先月号で発売予定日が発表されたこともあり得票は倍、前回の6位から大幅にジャンプアップした。ほかでは『銀河お嬢様伝説ユナ』が大きくランクアップ。

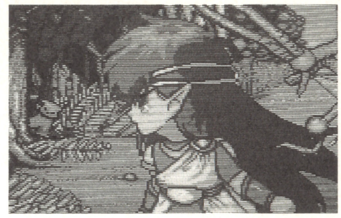
順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	1	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	日本テレネット	227	100%	8月初頭にはマスターもアップ!9月25日の発売を待つばかりだ。
2	6	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	191	90%	話題のシステムも完成し開発は順調に進行。残るはバランス調整だ。
3	3	天外魔境III (仮称)	ハドソン	106	?%	今月もお伝えできる新たな情報はない。ノーコメント状態は続く。
4	5	イースIV	ハドソン	92	0%	情報不足のためか人気にやや陰りが…。開発状況0%は変わらず。
5	2	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン	79	40%	ついにオープニングビジュアルが公開。発売日も12月23日に決定。
6	9	銀河お嬢様伝説ユナ	ハドソン	74	80%	ここにきて人気急騰。ほぼマスターに近い状態まで完成している。
7	7	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	71	45%	現在斬新な演出を模索中とのこと。システムはすでに完成している。
8	8	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!	日本コンピュータシステム	68	100%	開発は終了。あとは10月に予定されている発売日を待つだけの状態。
9	11	SNATCHER	コナミ	55	70%	順調に開発は進行中。来月は待望の続報記事が組めるかもしれない。
10	10	ふしぎの海のナディア	ハドソン	43	50%	来月あたりからビジュアル画面が続々とあがってきそう。乞ご期待。

移植希望 BEST10

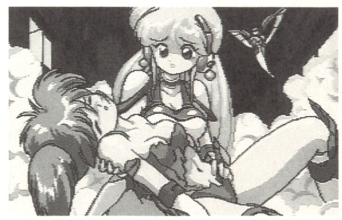
『3×3EYES』が躍進!

『ストII'』がさらに得票を伸ばして首位をキープ。ついに2位のダブルスコアになった。2位以下のタイトルでは5位から大躍進した『聖魔伝説3×3EYES』と6位でチャート初登場の『ドラゴンナイトIII』の2本の動きに注目。『3×3EYES』はこれまで3〜6位の間を流動していたが、今月ついに僅差で『エメドラ』を抜き初の2位の座についた。

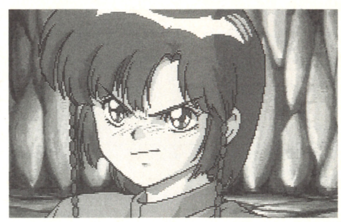
順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII'	アクション	209
2	5	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	104
3	3	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	98
4	4	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	87
5	2	業務用 ストリートファイターII	アクション	66
6	初	パソコン ドラゴンナイトIII	ロールプレイング	63
7	9	スーパーファミコン ドラゴンクエストV 天空の花嫁	ロールプレイング	59
8	10	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	52
9	7	スーパーファミコン ストリートファイターII	アクション	47
10	12	スーパーファミコン ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	ロールプレイング	40



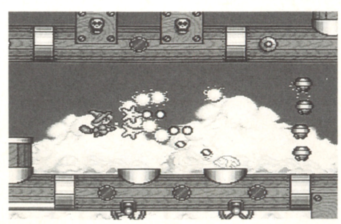
⬆独走態勢の『コズミック3』に猛追撃をかけた『モンスターメーカー』



⬆キャラクタの人気も手伝い大きく6位へと躍進した『銀河お嬢様伝説ユナ』



⬆『聖魔伝説3×3EYES』は『ストII』を抜いて『ストII'』に大接近!



⬆市場の在庫も消え、いまや伝説と化しつつある『マジカルチェイス』だ

ゲーム成績表 BEST20 〈シューティング編〉

『マジカルチェイス』がブッチ切り!

今回はゲーム成績表の中からシューティングゲームだけを抽出して20位までのランキングを出してみた(タイトルの後にある丸カコミ数字は全388本中の総合順位)。さすが前人気の高かった新作『ソルジャーブレイド』は、見事BEST10入りを果たしている。

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	マジカルチェイス②	26.769	11	ドラゴンスピリット㊶	23.705
2	R-TYPE I ⑧	25.447	12	SUPER雷電㊽	23.311
3	STARパロジャー⑫	24.975	13	ヘルファイアーS㊹	23.225
4	パロディウスだ!⑮	24.822	14	フォゴットンワールド㊼	23.111
5	出たな!! ツインビー⑯	24.795	15	スーパースターソルジャー㊿	23.071
6	スーパーダライアス⑲	24.540	16	ギャラガ'88(62)	23.058
7	ゲート・オブ・サンダー㉒	24.384	17	R-TYPE COMPLETE CD(71)	22.857
8	究極タイガー㉓	24.368	18	ライザンバーIII(78)	22.844
9	ガンヘッド㉘	24.097	19	グラディウス(75)	22.741
10	ソルジャーブレイド㉝	23.949	20	スペースハリアー(77)	22.719

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。
ランキング中の前回順位に「初」とある作品は、今月初めてチャートに登場した作品を意味します。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を１つ（①～⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは9月29日（必着）、発表は10月30日発売の12月号です。

今号のプレゼント　各20名様

①銀河お嬢様伝説ユナ……………………………22
②超兄貴…………………………………………32
③YAWARA！……………………………………82
④F１チームシミュレーション　プロジェクトF…………86
⑤スライムワールド………………………………87
⑥ダンジョン・マスター　セロンズ・クエスト………102
（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

アンケート

1 今号の記事の中でおもしろかったものを表１から３つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。
2 今号の記事の中でつまらなかったものを表１から３つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
3 これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
5 また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
6 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
7 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
8 これから買おうと考えているパソコン、またはゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
9 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を１つ選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
11 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選び、書いてください（複数回答可）。
①新作紹介の記事に読みたいものがあったので。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかったから。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦新作発売カレンダーの情報が知りたくて。
⑧毎月、定期的に購入しているため。
⑨その他。
12 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧その他
13 今月の「特別付録『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』攻略ガイドブック」について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①とても面白かった。
②面白かった。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
14 P.93の記事中にある「PCエンジン　マウス」と「メモリベース128」について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①2つとも購入したい。
②「PCエンジン　マウス」のみ購入したい。
③「メモリーベース128」のみ購入したい。
④2つとも購入予定はない。
⑤まだわからない。
15 ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。
音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。
お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。
操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。
熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

8月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
北海道／石ケ森　崇・13歳
／田村　直樹・16歳
栃　木／関谷　圭介・16歳
埼　玉／内山　貴雄・16歳
／森谷　俊彦・13歳
千　葉／鈴木　啓仁・15歳
東　京／五十嵐　賢・18歳
／久住　知世・17歳
／建守　善行・18歳
岐　阜／山田　英伸・18歳
愛　知／上西　敏宏・16歳
／山田　篤史・17歳
大　阪／林田　修司・13歳
兵　庫／松本　靖彦・13歳
奈　良／三村　進一・16歳
岡　山／高山　京子・26歳
広　島／黒瀬　正和・17歳
福　岡／門前　俊夫・19歳
長　崎／大谷由紀子・15歳
鹿児島／上和田和仁・17歳

②ドラゴンナイトII
秋　田／高橋　忍・15歳
栃　木／岡　成明・17歳
群　馬／竹田　かよ・17歳
埼　玉／小林　真人・14歳
千　葉／柳沢　正己・13歳
東　京／川口　孝・19歳
／豊島　恵・18歳
／松井　耕介・13歳
新　潟／青海　輝夫・15歳
富　山／鞍田　修一・16歳
愛　知／松木　弘明・16歳
大　阪／佐々岡正貴・18歳
島　根／市場　健二・18歳
香　川／岡内　誠司・？歳
福　岡／小田原憲治・26歳
／浜田　圭介・15歳
佐　賀／北　公次・16歳
熊　本／松野　敦夫・17歳
宮　崎／桑畑　和八・15歳
沖　縄／伊佐　健司・14歳

③スターモビール
北海道／中村　肇子・28歳
山　形／佐々木克巳・16歳
東　京／宇田川久代・？歳
／加来　大輔・15歳
／高橋　秀徳・15歳
／山口　勉・15歳
神奈川／藤原　立樹・14歳
富　山／黒谷さおり・32歳
静　岡／佐野　明則・17歳
愛　知／稲垣　一成・16歳
／紙谷　礼治・20歳
三　重／小川　高弘・15歳
大　阪／竹本　雅吉・14歳
兵　庫／長山　涼子・18歳
岡　山／小谷　和秀・15歳
／横山　知幸・15歳
広　島／加藤　英城・18歳
／広本　穣司・12歳
香　川／津谷　友文・24歳
福　岡／中村　聖一・24歳

④パワーリーグ5
北海道／上杉　拓郎・16歳
青　森／若園　裕文・20歳
宮　城／寒沢　亮太・14歳
福　島／田野口　稔・15歳
茨　城／北沢　康介・16歳
埼　玉／鈴木　邦明・14歳
／関口　裕泉・19歳
千　葉／香田　博・18歳
東　京／石井　啓之・16歳
／萩野　晃・17歳
神奈川／遠藤　誠・20歳
／角田　英朗・18歳
静　岡／大畑　岳敏・13歳
／袴田　敦嗣・16歳
愛　知／渥美　雄也・17歳
／鈴木　哲夫・14歳
大　阪／堀内　和明・13歳
鳥　取／三島　淳・19歳
岡　山／岸　正・30歳
／棚町　元・15歳

⑤パワースポーツ
北海道／西原　友明・13歳
宮　城／遠藤　智樹・15歳
埼　玉／池谷　茂和・16歳
／佐々木王志・17歳
東　京／角中　祥一・16歳
神奈川／浅川　英夫・32歳
／竹内　清・15歳
長　野／中山　一久・15歳
新　潟／平沢　卓也・19歳
福　井／高島　卓也・16歳
／橋本　和宏・16歳
京　都／塩見　徳康・15歳
兵　庫／太田　進・20歳
奈　良／赤井　益世・28歳
岡　山／浅野　節也・13歳
／多賀　紀征・16歳
香　川／山田　耕司・13歳
愛　媛／西井　達・21歳
大　分／佐本　政也・18歳
／関　啓治・20歳

⑥ソルジャーブレイド
北海道／中川　雄樹・15歳
栃　木／阿久津孝芳・13歳
／池田　正人・17歳
／鈴木　邦夫・18歳
埼　玉／関口　忍・17歳
／森　透浩・17歳
千　葉／伊豆　恵基・15歳
東　京／梅木　実・17歳
／佐々木祐一・15歳
神奈川／多田　直樹・16歳
／本間　幸一・16歳
富　山／林　浩司・19歳
岐　阜／日置　卓馬・15歳
愛　知／遠藤　実・29歳
／築取　洋英・19歳
島　根／戸谷　直樹・17歳
広　島／金谷　雄介・15歳
香　川／高尾　昭宏・19歳
福　岡／川本　邦夫・16歳
／草野　兼一・15歳

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1　今号の記事
1	表紙
2	(特　報)ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
3	(総力特集)モンスターメーカー　闇の竜騎士
4	ハドソン
5	日本コンピュータシステム
6	ナグザット
7	日本ファルコム
8	NECアベニュー
9	工画堂スタジオ
10	ソフィックス
11	日本テレネット
12	マイクロワールド
13	日本電気ホームエレクトロニクス
14	OTHER MAKERS
15	(NEWS)PCエンジンマウス 価格決定／
16	(ATTACK SPECIAL)ファージアスの邪皇帝
17	(ATTACK SPECIAL)ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト
18	READER'S LAND
19	インフォスクラム
20	PC ENGINE DATA BANK
21	(コラム)わくわく怪物ランド
22	(コミックス)コズミック・ファンタジー
23	UL-TECH Wonder Land
24	新作発売カレンダー
25	(特別付録)「コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ」攻略ガイドブック

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	(勝)PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	(勝)スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	(勝)メガドライブ
14	Beep／メガドライブ
15	コンプティーク
16	POPCOM
17	MSX・FAN
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	月刊少年ガンガン
26	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン ツインファミコン ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン PCエンジン　コアグラフィックス PCエンジン　コアグラフィックスII PCエンジン　シャトル
4	PCエンジン　スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO用液晶モニター
9	PCエンジン LT
10	PCエンジン GT
11	スーパーシステムカード
12	MSX、MSX2 MSX2+、MSX turboR
13	セガマスターシステム
14	MEGA DRIVE
15	MEGA-CD
16	WONDERMEGA
17	PC-8801シリーズ
18	PC-9801シリーズ
19	X68000シリーズ
20	FM-TOWNS
21	ゲームボーイ
22	LYNX
23	ゲームギア
24	NEO・GEO
25	その他
26	何も持っていない
27	とくに買いたくない

No.	表4　ゲーム名
1	R-TYPE Complete CD
2	RPC原人
3	アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
4	アドベンチャークイズ　カプコンワールド ハテナの大冒険
5	アルガノス
6	アルザディック
7	イースI・II
8	イースIII　ワンダラーズフロムイース
9	イースIV
10	イメージファイトII
11	インペリアル・フォース
12	ヴァリスIV
13	ウインズ・オブ・サンダー
14	WIZARDRY V
15	宇宙戦艦ヤマト
16	うる星やつら　STAY WITH YOU
17	A列車で行こうIII
18	エグザイルII　邪念の事象
19	F1 CIRCUS'91
20	F1 CIRCUS Special
21	おたくの星座　The Best Version(仮称)
22	OFF THE WALL
23	改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
24	カラーウォーズ
25	川のぬし釣り　自然派
26	キアイダン00
27	ギャラクシーフォースII
28	キャンペーン版大戦略II
29	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション
30	巨大アリの恐怖　IT CAME FROM THE DESERT
31	銀河お嬢様伝説ユナ
32	クイズ殿様の野望
33	クイズの星
34	グラディウス
35	芸者ウォーリアーズ
36	ゲイングランド
37	ゲート・オブ・サンダー
38	激写ボーイ
39	幻蒼大陸オーレリア
40	源平討魔伝　巻ノ弐
41	ココロン
42	コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ
43	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン
44	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
45	GODS
46	ゴッドパニック　至上最強軍団
47	サークI・II(仮称)
48	PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3 AYA
49	サイバードッジ
50	サイレントメビウス
51	ザ・キックボクシング
52	ザ・デビスカップテニス
53	ザ・プロ野球SUPER
54	沙羅曼蛇
55	ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ　風の物語
56	三國志III
57	JP LEAGUE(仮称)
58	シェイプシフター　魔界英雄伝
59	ジェノサイド
60	シムアース
61	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟
62	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／出動編
63	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／完結編
64	上海III　ドラゴンズ アイ
65	スーパーシュヴァルツシルト
66	スーパーシュヴァルツシルト2
67	スーパースターソルジャー
68	スーパーダライアス
69	スーパーダライアスII
70	SUPER桃太郎電鉄II
71	STARパロジャー
72	スタートリング・オデッセイ
73	スターモビール
74	ストライダー飛竜
75	ストラテゴ
76	SNATCHER
77	SNATCHER Pilot Disk
78	スノーブラザーズ
79	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
80	スペースファンタジーゾーン
81	スライムワールド
82	ゼロウイング
83	ゼロヨンチャンプ
84	ゼロヨンチャンプII
85	ソーサリアン
86	SWORD MASTER(仮称)
87	ソルジャーブレイド
88	太閤記
89	ダイノフォース
90	太平記
91	大魔界村
92	ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会
93	高橋名人の新冒険島
94	TATSUJIN
95	双截竜II(仮称)
96	ダンジョン・マスター　セロンズ・クエスト
97	断層都市ストレイロード
98	チキチキボーイズ
99	超兄貴
100	超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング
101	超時空要塞マクロス2036
102	TECMO WORLD CUPスーパーサッカー
103	出たな!!　ツインビー
104	テラクレスタII
105	テラフォーミング
106	TVスポーツ・スペシャル
107	天外魔境II卍MARU
108	天外魔境III(仮称)
109	天使の詩
110	天地を喰らう
111	トップをねらえ／　GunBuster VOL.1
112	トップをねらえ／　GunBuster VOL.2(仮称)
113	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト(Hu)
114	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト(CD)
115	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
116	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
117	ドラゴンナイトII
118	TRAVEL エプル
119	ドルアーガの塔
120	21エモン　めざせ／ホテル王
121	ネクスザール
122	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
123	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
124	眠れぬ夜の小さなお話
125	信長の野望　武将風雲録
126	パチ夫くん十番勝負
127	パチ夫くん幻の伝説2(仮称)
128	バニラシンドローム
129	BABEL
130	パロディウスだ／
131	パワースポーツ
132	パワーテニス
133	パワーリーグIV
134	パワーリーグ5
135	PC原人2
136	PC原人シリーズ　PC電人
137	ピーターパックラット
138	ヒューマンスポーツフェスティバル
139	ファージアスの邪皇帝
140	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
141	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
142	フィーンドハンター
143	50TH
144	フォーセットアムール(仮称)
145	ふしぎの海のナディア
146	ブライ　八玉の勇士伝説
147	ブライII　闇皇帝の逆襲
148	フラッシュエンジェルス
149	ブランダーズ
150	フォゴットンワールド
151	プリンス・オブ・ペルシャ
152	ブロウニング
153	F1チームシミュレーション　プロジェクトF
154	プロ野球ワールドスタジアム'92
155	ベイビー・ジョー
156	ヘルファイアー
157	ヘルファイアーS
158	ホームデータの囲碁(仮称)
159	ホーリーナイト
160	ホッパーキャット(仮称)
161	ぽっぷ'nまじっく
162	ボナンザブラザーズ
163	炎の闘球児ドッジ弾平
164	ポピュラス　ザ・プロミストランド
165	ホラーストーリー
166	ボンバーマン'93
167	マーブルマッドネス
168	マジカルチェイス
169	マジカルパズル・ポピルズ
170	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
171	魔物ハンター妖子　遠き呼び声
172	未来少年コナン
173	夢幻戦士ヴァリス
174	モトローダーMC
175	盟約の定義
176	メタモジュピター
177	桃太郎伝説ターボ
178	桃太郎伝説II
179	桃太郎伝説外伝　第一集
180	モンスターメーカー　闇の竜騎士
181	YAWARA／
182	横山光輝　真・三国志
183	ライザンバーIII
184	雷電
185	SUPER雷電
186	ラストハルマゲドン
187	ラストハルマゲドンII
188	ラプラスの魔
189	らんま½　打倒、元祖無差別格闘流／
190	LOOM
191	レインボーアイランド
192	レミングス
193	ロード・オブ・ウォーズ
194	ロードス島戦記
195	ロードランナーII
196	ワードナの森
197	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

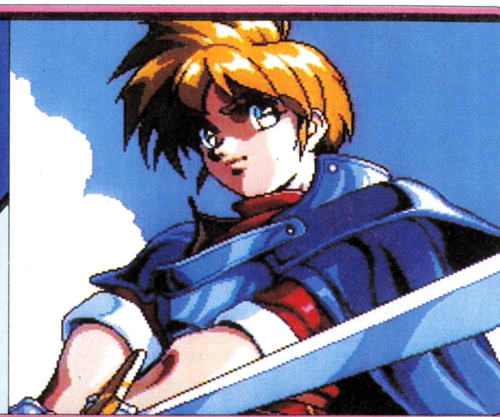
よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名も表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ／』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく別のものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

日本ファルコム

参入第1弾ソフトの全貌が見えてきた？
ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ 風の物語



パソコンで『イース』などのヒット作を次々と生み出してきた日本ファルコムが、PCエンジンに正式参入してはや半年。今までなかなか見えてこなかった第1弾ソフトの全貌がついに明らかになるのだ！

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	アクションRPG
	バックアップメモリ
	20%（8月17日現在）

『ドラゴンスレイヤー』シリーズ第8弾はファルコム得意のアクションRPGに決定！

日本ファルコムのソフトといえば、『イース』シリーズや『ドラゴンスレイヤー』シリーズが有名。そしてPCエンジン参入第1弾ソフトになるのが、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの8作目にあたる『ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ　風の物語』である。しかもジャンルは、ファルコムが今まで数多く手がけ、ヒット作を次々と生み出してきたアクションRPGに決定したのだ。



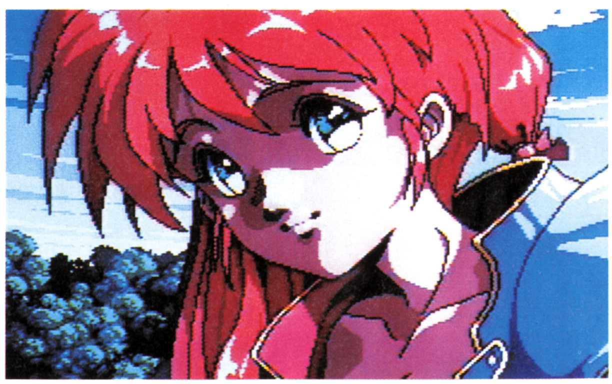
⬆洞窟内部の画面。実際の開発は去年の秋ぐらいから始まっていたとか



⬆透明なウインドウは珍しいよね。大きく表示されるので読みやすい

発売は来年以降になる？

画面写真も一挙に公開されたので、発売も先のことではないと思うかもしれない。だが、ファルコムにとってはPCエンジン初の作品、しかもオリジナルとあって開発はスローペースになってしまうらしい。また、開発しながらも仕様が次々と変わっていくため、現在はまだ2割程度しかできていないとか。シナリオに関しては、全12話構成を予定しているが、現段階ではまだ2話分しかできていない状態。実際に発売されるには、まだまだ時間がかかりそうだ。



⬆オレンジの髪の美少女ソフィア。彼女に会えるのは来年の春？　それとも夏？

『ドラゴンスレイヤー』シリーズってな〜に？

1984年に『ドラゴンスレイヤー』を発表して以来、次々とヒット作を生み出していった『ドラスレ』シリーズ。ドラゴンを倒すという目的こそ同じだが、各ゲームの根底にある物語上には何のつながりもない。また、ロールプレイングもあればシミュレーションもあるなど、システム的な部分でシリーズ化しているわけでもない。産みの親である日本ファルコムのメインプログラマー、木屋善夫氏が中心となって作り上げていった、一種のブランドみたいなものと考えていただけば分かりやすいだろう。代表作は、第2弾の『ザナドゥ』、第5弾の『ソーサリアン』、第6弾の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が有名。『イース』シリーズに並ぶ、日本ファルコムの看板作品となる人気シリーズなのである。

II ザナドゥ



⬆日本ファルコムの名を世に広めた、『ドラスレ』第2弾の『ザナドゥ』

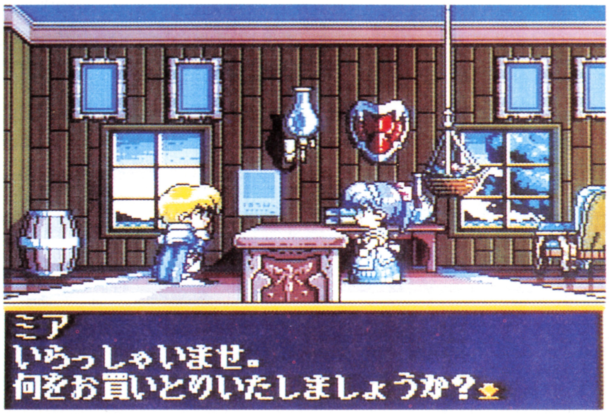
VI ドラゴンスレイヤー英雄伝説



⬆ＰＣエンジン版はハドソンから発売中。画面はＰＣエンジン版だ

新システムを多く盛り込んでシリーズの集大成を目指す作品に

時代とともに、常に進化していった『ドラスレ』シリーズ。その最新作であるこのゲームは、『ドラスレ』シリーズだけではなく、今までのファルコム作品の集大成を目指して開発が進められている。ビジュアルばかりに力を入れ、ゲームがつまらないものもPCエンジンにはあるが、このゲームはCD-ROMの可能性を再認識させる作品になることは間違いない。パソコンでは容量の関係で成しえなかった斬新なアイデアが、CD-ROMで実現可能になったからだ。



ショップに入ると画面が変わる。イメージとしては『イースIII』のショップに近いかな？

新 時間が存在する

これは、できるだけ日常生活に近づけたシステムになっていて、プレイ中に時間は表示されないが、町の人が時間とともに生活するというものになっている。時間によって町の人のメッセージが変わるなど、時間の概念を取り入れたイベントが数多く用意されることであろう。

朝 町の住民はベッドから起き出し、外へ仕事に出かける

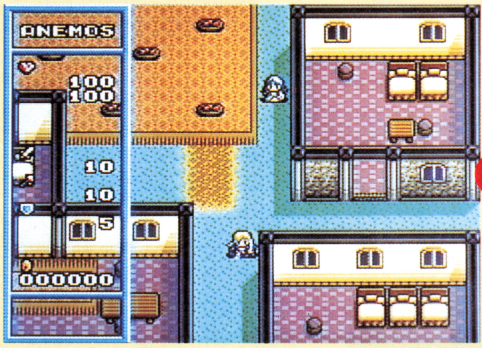
昼 町の中は商人や主婦ぐらいしかいなくなる

夜 住民は家路を急ぎ、夜になると寝てしまうのだ

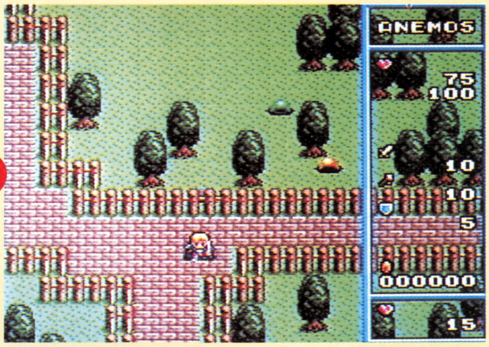


新 ウインドウが動く

ゲーム中、さまざまなメッセージが表示されるウインドウ。そのウインドウが動くこと自体は特にすごいわけではないが、ウインドウがキャラクタを避けて、画面上で最も適切な位置に移動するのが特筆すべき点である。パソコンと違い、スプライト機能を持ったPCエンジンならではのシステムといえる。また、ウインドウが透明なのも特徴的だ。



画面左に表示されていたウインドウが…



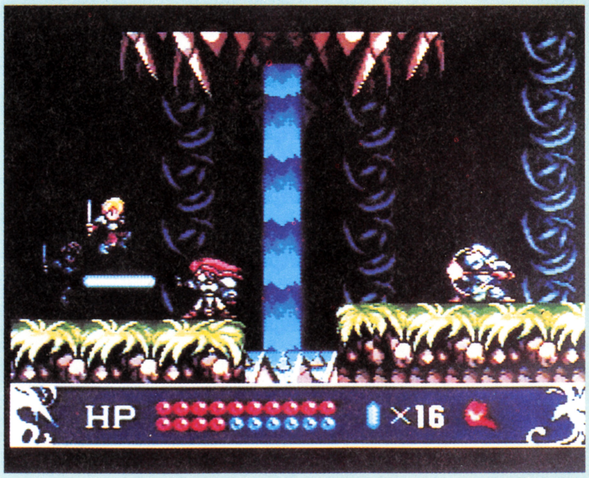
キャラをスゥーっとよけて右側に表示されるのだ

新 2つのモードで展開するバトルシーン

ロールプレイングゲームにおいて、戦闘は切っても切れない関係の存在。どうせやるならば楽しいほうが良いに決まっている。このゲームでは、その戦闘シーンが2つ用意されているのだ。通常のザコキャラとの戦闘は、『イースI・II』のように体当たりで敵を倒す方式になる。また、ボスキャラクラスとの戦闘は、『イースIII』のように画面がサイドビューに変わり、アクションゲームさながらの戦闘になるとのこと。さらに、開発者のなかに『ストリートファイターII』が大好きな人がいて、その影響を受けたために、必殺技を多く盛り込んだ形のかなり本格的なものになるとのことだ。



ザコとの戦闘は通常の画面のままで、敵に体当たりして倒していく



ボスキャラクラスの敵になると横スクロール画面に変わり、必殺技を駆使してボスと戦うわけだ

※画面は開発中のものです。

maker land

NECアベニュー

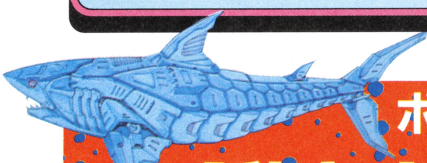
巨大かつ滑らかに動くボスがたまらない

スーパーダライアスII



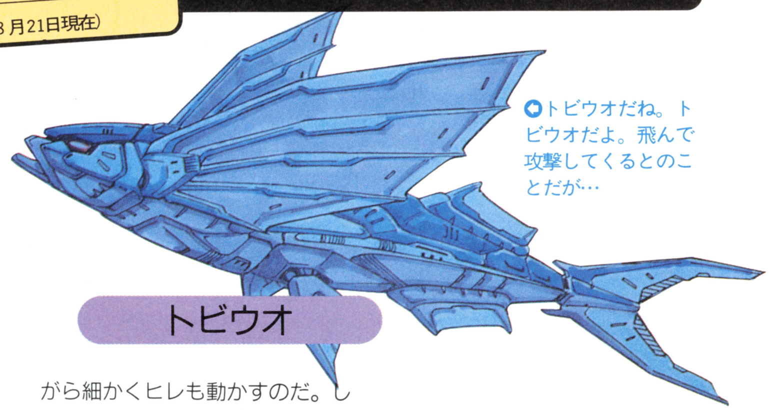
今月はオリジナルボスや中ボスなどの巨大なボスを中心に紹介していく。ほかに、前作よりさらにパワーアップして多機能になった、自機シルバーホークのパワーアップ系もお見せする。また、テレカプレゼントもあるぞ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	12月発売予定
	価格未定
	シューティング
	コンティニュー
	60%（8月21日現在）



ボスは多種多様 よく動き、よく壊れる

今回紹介するボスは「ヤマト」以外全部『スーパーダライアスII』のオリジナルボスである。比較的メジャーな海産物キャラを選んでみたがどうだろう。「ガーデンイール」以外はそれなりに知った名前のはずだ。今回はイラストでお見せしている「トビウオ」と「シードラゴン」も、取材時に見せてもらったときには、開発機材上ではあるが、動いているのを確認できた。特に「ドラゴン」の動きには圧倒されてしまうほどの迫力があった。首をグイングイン動かしながら細かくヒレも動かすのだ。しかもデカイ。これが画面に入ったら自機をどう動かすかわからないくらいデカかった。ほかに「ヤマト」も業務用と同等に大きさを保っているのにも驚いた。また、これらのボスは破壊パターンも凝っていて、攻撃すると段々と装甲が壊れていくのがわかるようになっている。しかし、これだけのことをするとなるとボスの前でのデータの読み込みは余儀なくされるとのこと。



トビウオ

◯トビウオだね。トビウオだよ。飛んで攻撃してくるとのことだが…

カブトガニ



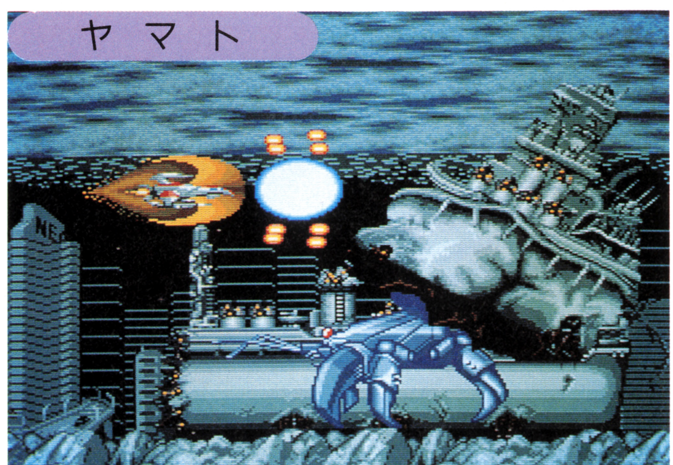
◯平たいまさにカブトガニそのままだ。確か天然記念物だよね

ガーデンイール

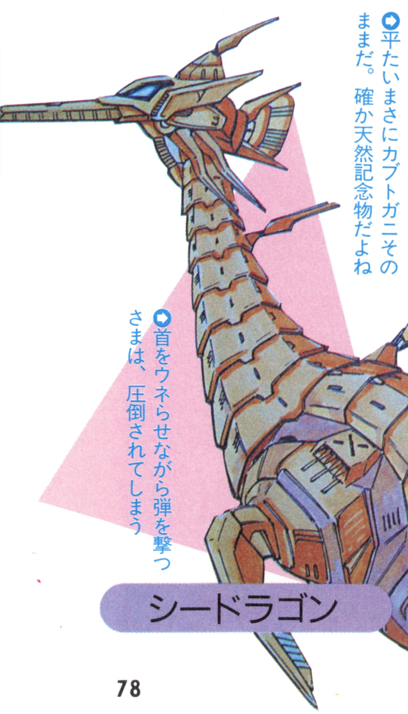


◯砂底から頭だけをピョコっと出しているんだそうだ。なんかカワイイ

ヤ マ ト



◯業務用もビッグなヤマトそのまんまやってきたって感じだよね。ウレシー



◯首をウネらせながら弾を撃つさまは、圧倒されてしまう

シードラゴン

ステージ中頃に登場の中ボスもすごい

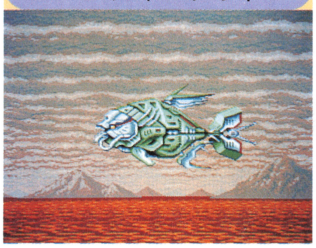
ボスのほかにもステージ中に登場してくる中ボスもなかなかのもの。前作『スーパーダライアス』に登場したボスが全て中ボスになり再登場するのだ。これらの攻撃もボス並にいろいろと工夫がなされるそうだ。今回はさまざまな背景に中ボスがいるがこれは決定ではないとのこと。登場時にデータロードはもちろんない。

マイホームダディ



ヤドカリです。ヤドカニではない

ファッティングラトン



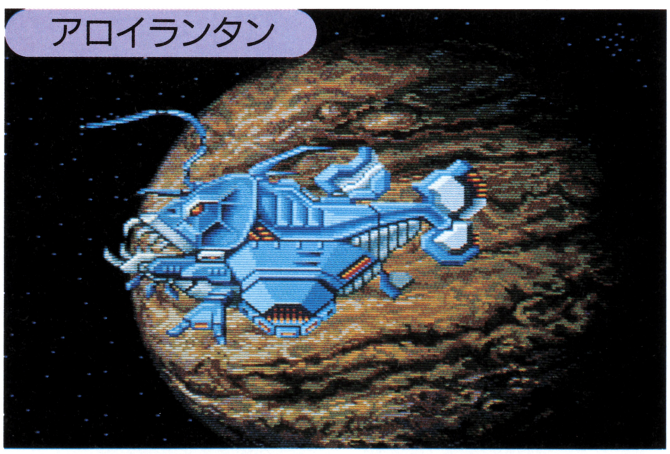
かなりアゴのあたりが強化されているみたいで…かまれるとイタイ

バーストアウト



これも前作からのアレンジである。腹がプクっと出て中年のよう？

アロイランタン



かなり初めに出てきそうな敵に見えるけど背景は木星？

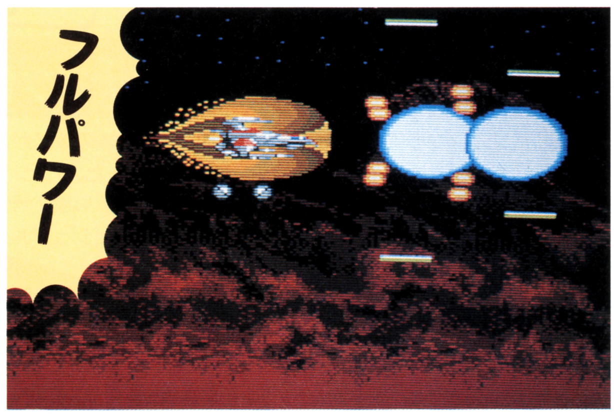


武器も多種多様 強化されたシルバーホーク

前作のシルバーホークは実に貧弱なものであった。なかなかパワーアップはしないし、パワーアップしても今ひとつ派手さや強力さには欠けるものだった。今回は比較的パワーアップも速いし、殺傷力もたまらないほど上がっている。なんといっても最大で10以上の弾が同時に発射できるのだ。しかし、この辺は開発者の好みで調整が加えられる可能性があるとのこと。それからシルバーホークの新たな機能を１つ紹介しよう。そう、ボスとの戦闘時に自機が反対を向いて戦うのだ。これによって攻撃のバリエーションがグッと増えるのは間違いないだろう。

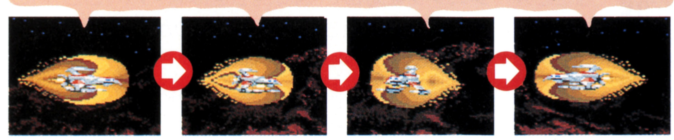


ザコキャラならイチコロで倒せるのだが…。ボスは辛いかな



とにかく強力、絶対強力、あくまで強力。これだけ撃てても後半では辛い面もある

反転ももちろんできる！



グリンと反転するシルバーホーク。何回でも回ることができる

INNER EYES

金ピカテレカをあげる

NECアベニューからゴールデンラッキーなプレゼントのお知らせだ。みんなプレイしたであろう美少女ロールプレイング『ドラゴンナイトII』。これの金色テレカを10名にプレゼントだ。住所、氏名、一番好きなNECアベニューのゲームを書いて下記の住所まで送ってくれ。

〒105　東京都港区新橋４－10－７
徳間書店インターメディアPCエンジンFAN「ドラナイIIテレカ」係



大きなツメを持っているけど危ないのでは？金色っていいでしょ

ラジオ放送好調

以前お伝えしたNECアベニュー提供のラジオ番組の続報。ゲームだけではなくレコードやビデオ、そしてドラマで構成された情報満載の番組『アミューズメントパーティー1stアベニュー』は毎週日曜日の深夜午前１時半から２時まで、TBSラジオにて好評放送中。ヘッドホン必須だが特殊なサウンドを十二分に楽しめるぞ。若手人気声優の笠原弘子さんと久川綾さんの明るいパーソナリティぶりも必聴かな。これを聴いたからといって月曜からの会社や学校に遅れないようにね。



右が笠原さんで左が久川さん。楽しそうに仕事をしています。イイナ

maker land

工画堂スタジオ

大銀河を揺るがす何かが、ここから始まる

スーパーシュヴァルツシルト2



丁寧なビジュアルシーンと1本道ながら練り込まれたシナリオで、ユーザーのハートをがっちりキャッチ!した前作。今回はそれに加えシステム面のレベルアップも窺える仕様。今月はオープニングとシステムをチェック!

CD	スーパーCD-ROM²専用
	年末発売予定
	7800円(税別)
	シミュレーション
	バックアップメモリ
	60%(8月17日現在)

前作との大きな変更点をチェック

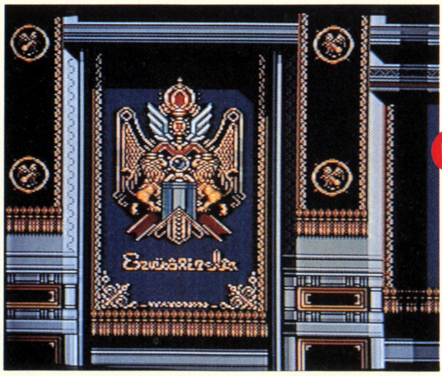
『2』はパソコンからの移植ではない。PCエンジン版『1』の続編に当たるものだ。前作であまり好評ではなかった戦闘を中心に大幅なパワーアップがなされるようだ。ここではどこら辺がパワーアップするのか、変更点をいくつかピックアップしてみる。シナリオの数だがこれは7つになった。また、サブシナリオ的なものもある。戦闘の戦略性、操作性が向上。ビジュアルシーンの増加なども…。

戦乱の種が芽吹く!

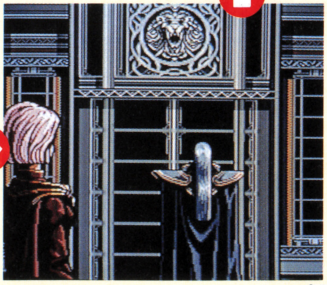
前作を凌ぐ超ロングオープニング!

前作はノーマルなCD-ROM²だったが1回のロードで長く、魅せるオープニングを見せてくれた。今回はスーパーCD-ROM²ということで、さらに磨きのかかったものが期待できる。それくらい前作のものはプレイヤーを期待させるものだった。

それでは舞台設定をふまえ、軽く今回の事柄を説明しよう。舞台は前作より1年たったイストラムー。前大戦で国王を無くしたことで、ある男がクーデターをおこし成功する。



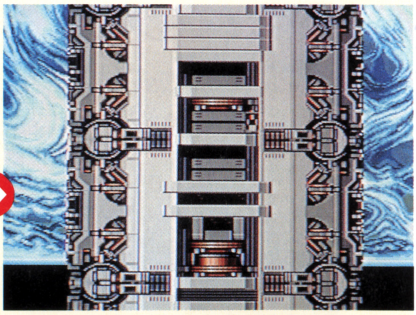
◆壁にかかるイストラムーの紋章はいったい何を思い戦いを待つのだろうか…

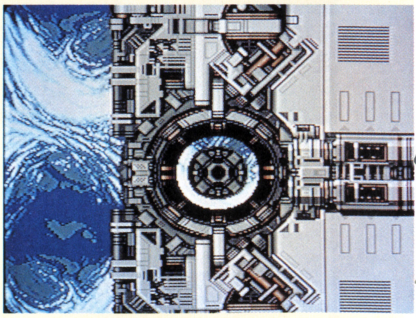


◆ベルクファストと、その側近であるミリア



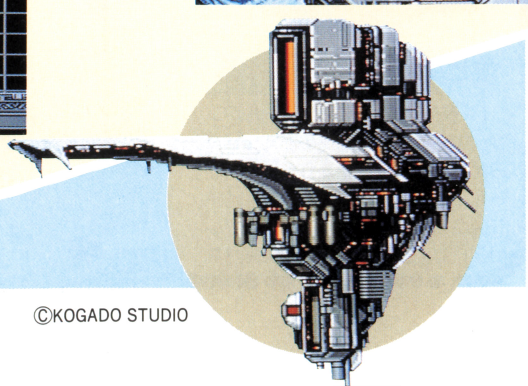
◆ベルクファストはソマリ星系を我が手にするのか





◆戦艦が下から4画面分スクロールしてくる。これに積まれているものは…

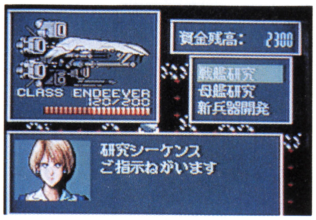
◆丸い部分がクローズアップされ、それがなんであるかがわかる。それは…



画面はすべて開発中のものです

チェック1　2種類の武器が6種類以上に

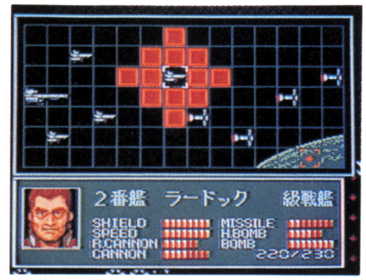
ここでは戦闘に関する変更点をいくつかお伝えする。まず、所有艦隊が4つから6つになった。戦闘で使える武器が2つから6つ以上に。これは通常の戦艦の2倍の大きさを持つ母艦が加わったことや、惑星自体が武器を所有できるようになったことが要因と思われる。現在わかっている武器は前作にもあったキャノン、ボム。そしてミサイル、レールキャノン、ハイパーボム、マインなど強化されたものなどがある。また、攻撃順も交代交代ではなく、スピードの速い順番から展開される。前回の将棋方式から考えると飛躍的な進化をしたといえるのでは？



○造船の手順は変わらず操作しやすい



○射程の長いものもいくつか用意されている

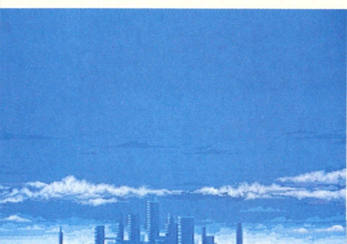


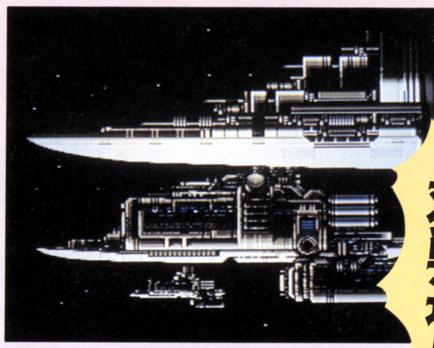
○後ろにも攻撃ができるようになった

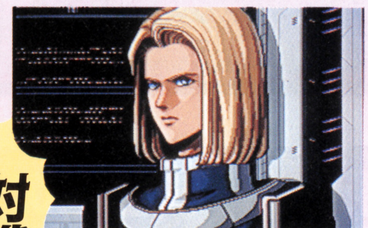
そして1年の月日が流れる

実際のゲームはクーデター成功よりさらに1年後から始まる。ところでクーデターを起こした者の名だが、ベルクファストという男。この男はソマリ星系の王にならんと動き出す。そしてそれを阻止すべく動き出すのは…イストラムーの王の血族であり主人公でもあるライアンとなるか？　もちろん前作の主人公アルシオンも出てくる。

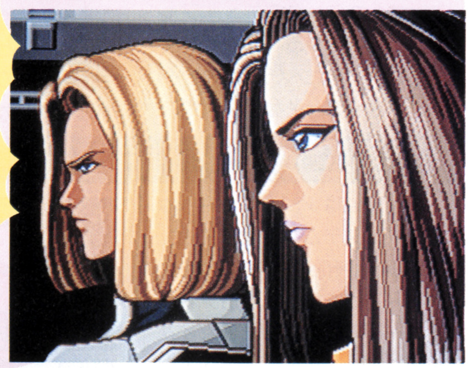
○ベルクファストの手により、美しい星にミサイルが落とされる



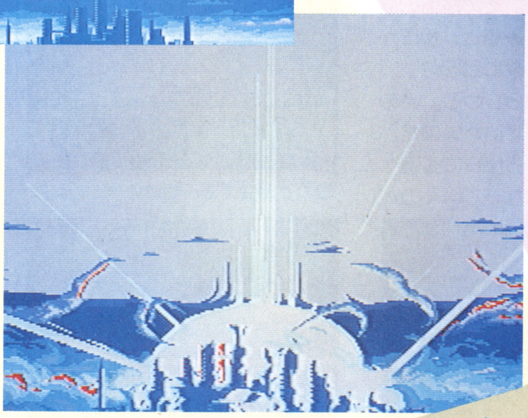

○ベルクファストは銀河を手に入れんがため動き始めるのか


○しかし、光の戦士ライアンはその使命に気づかず…ベルクファストに対抗すべき戦力も出てくるが

対戦近し！




○戦いの不毛さを知りつつも戦うのか

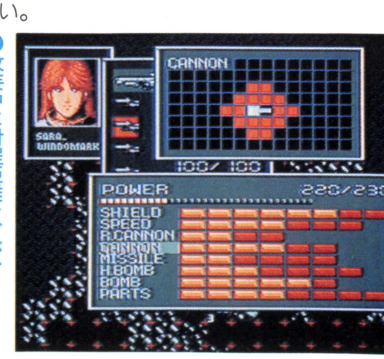

○星は灰塵と化し、すべてが失われるほど白くかすれていく…

チェック2　戦艦のパワーアップが一目でわかる

『2』でも数値をいじって様々な仕様の戦艦を造る「改装」ができる。いじれる数値の種類は武器の増加などによって、各艦ごとに変わっているとのこと。無論多くなっていることは間違いないだろう。多くなったことより注目してほしいところがある。それは改装をおこなっているときに、現在の仕様ではこの位の攻撃力があるとか、攻撃範囲はこれ位とかが一目でわかるようになっているところだ。こういう親切設計はとてもうれしい。



○ポイントをついた造船をしなくては勝機は見えてはこないぞ！



○改装中に射程距離などが、リアルタイムにわかる

INNER EYES

『シュヴァ』テレカプレゼント2

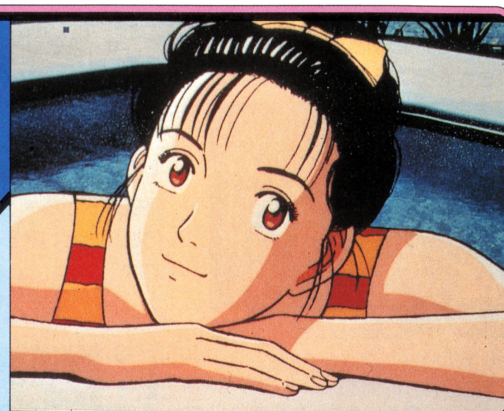
工画堂スタジオさんからテレカのプレゼント。『スーパーシュヴァルツシルト』の好きなところや嫌いなところを書いて、下記まで送ってほしい。〒105 東京都港区新橋4−10−7　徳間書店インターメディア　PCエンジンFAN編集部　「シュヴァテレカ2」係

○住所と名前を忘れずに書いてね



ソフィックス

原作のすばらしさをそのままデジコミに
YAWARA!



バルセロナに行った「柔ちゃん」こと田村選手はみごとに銀メダルを獲得。でも、ゲームの中の柔は、まだまだこれから。果たして彼女の活躍やいかに？ メダルへの歩み、国民栄誉賞への歩みを確かめるのはキミだ。

CD	CD-ROM² スーパーCD-ROM²両対応
10月1日発売予定	
6900円(税別)	
アドベンチャー	
バックアップメモリ	
100%	



原作の1～6巻の物語(ストーリー)がスムーズに楽しめるのぢゃ

デジタルコミックのニューフェイスとして登場する『YAWARA！』。今号ではシステム・ストーリーのチェックと主な登場人物にスポットライトをあててみよう。主人公・柔と、彼女をとりまく個性的な人々の織りなすストーリーを味わうためには重要なハズ。

システムをチェックしよう

このゲームはデジタルコミックなので「システム」と言っても、複雑な操作や知識は不要。易しいコマンド操作を繰り返す（アドベンチャーゲームの要領）ことでスムーズにストーリーは進展していく。これは「見ている人間がストーリーの展開に参加できるアニメ」という考えに基づいた処理なのだ。



⬆通常はこんな感じにゲームは進んでいく。もちろんしゃべる

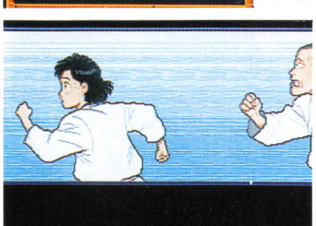


➡松田の独白は顔のグラフィックがナシ



⬅会話になると参加している人物の顔が


⬆見どころになると画面いっぱいにグラフィックが表示される


⬆また、このようなシネスコサイズの画面処理も見られる

ストーリー序盤を軽くプレビュー

今回のストーリーは原作の第6巻までをフォロー。その序盤の展開を今号で触れてみると、松田がまだ無名の存在の柔に目を付け、その存在を世に知らしめる。当の柔は普通の女の子でいたいのだが、そんな思いとはうらはらに柔道への道を歩むことになっていくのだ。



⬆柔と出会うきっかけのひったくり



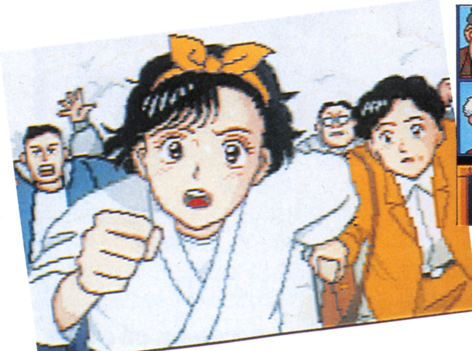
⬆柔の「パンチラ」写真を証拠に彼女の正体を確かめようとする松田



⬆「柔道の天才というのはガセネタ」という偽装のための試合を計画

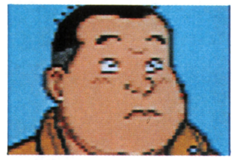


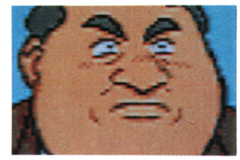
⬆結局偽装が失敗、思惑とはうらはらに大試合へ


⬆偽装の試合で勝ってしまい報道陣に追われる

原作・アニメでおなじみの人物を集めたのぢゃ

ここで主な登場人物を押さえておこう。紹介するのは物語の序盤から登場するキャラクタたちで、みな強烈な個性の持ち主。また、詳しく紹介していないが、松田の相棒でカメラマンの鴨田や、柔を自分のいる西海大学に入学させるために滋悟郎と画策する祐天寺監督なども忘れられないキャラクタ。彼らの活躍（?）ぶりも注目。

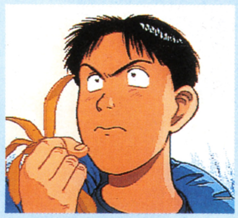

◐頼りなさそうだが決定的瞬間は逃さない鴨田


◐柔道を見る目は鋭い祐天寺監督。顔がデカイ



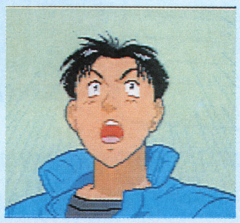
松田耕作

日刊エブリースポーツ社の記者。柔の才能に目をつけ、彼女を世間に知らしめるきっかけをつくる。プレイヤーは彼の立場から柔を見守ってストーリーを追っていくことになる。


◐スーパースター・柔を世に出すことに燃える

声　関　俊彦


「コズミック・ファンタジー2・3」でもおなじみだ


◐松田の柔に対する気持ちは取材対象のはずが…



猪熊柔

実際の主人公。祖父・滋悟郎の英才教育を受けた天才柔道少女（?）。本人は普通の女の子でいたいのだが、運命（滋悟郎?）のイタズラか柔道への道を歩むことになる。


◐おしゃれやデートを楽しみたいのに実際は


◐滋悟郎の思惑どおりに事が進む

声　皆口裕子


アニメ版でももちろん担当している皆口裕子。「柔」役にピッタリの声も



猪熊滋悟郎

かつて柔道の全日本選手権5連覇を成し遂げた柔道家。柔にオリンピックの金メダルと国民栄誉賞を取らせるのが夢。しばしば過激な行動に走るアナーキーなジイさんでもある。



◐柔道の腕は当然超一流
◐道場をカムフラージュ

声　永井一郎


「サザエさん」の波平を始めとして数多くの役を担当するベテランだ



◐表情も豊かなのだ



本阿弥さやか

本阿弥グループ会長の愛娘。さまざまなスポーツで才能を発揮しては引退を繰り返す。ある日、柔に軽く投げ飛ばされたことをきっかけに柔をライバル視して柔道を目ざすことに。



◐挑発的な態度を取るさやか。小指に注目

声　鷹森淑乃


役柄こそイジワルそうだが、実はヤサシイお姉さんなのだ



◐性格も見た目どおり気が強く意地悪（?）



風祭進之介

さやかのコーチ。柔道の才能は日本屈指だが、極端なアガリ症のため実戦で実力をまったく発揮できずにいた。物語が進むにつれさやかのフィアンセにされるが…。無類の女好き。


◐キザな野郎だが頭の切れも悪くない

声　神谷　明


キザな風祭を担当。永井一郎に負けず、多くの役をこなしている


◐ニヤけた顔
◐風祭が柔の唇を狙う⁉

ソフィックス島田氏にインタビュー

制作が一段落ついたソフィックスの島田氏に『YAWARA！』に関して2、3質問してみた。

編集部（以下、編） 今回は原作の6巻までフォローしてますが続編の予定はやはりありますよね…?

島田氏（以下、島） もちろん作ります。間違いなくパワーアップさせてね。あと他のタイトルは未定なんですが、デジコミ中心にシューティングやアクション、RPGにも挑戦してみたいですねえ。

編　内容を原作に忠実にすることに「こだわり」でも?　読者の中には「原作のままでは物足りない」という声も聞きますが。

島　一言で言えば原作がすばらしくおもしろいからなんですよ。それに主人公の視点が変わっていることに注目してほしいですね。

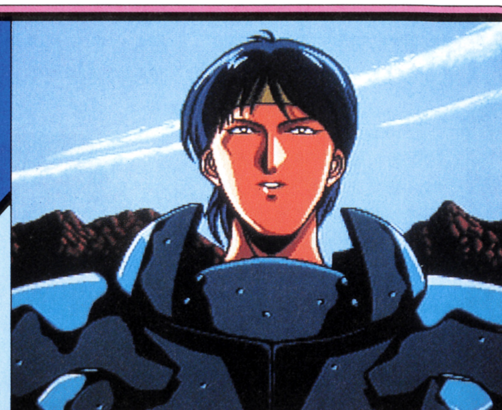
編　読者に何かメッセージを。

島　見所としてグラフィックの美しさ、これは自信があります。またしゃべりっぱなしの音声。文字を読まずにプレイできます。このへんを楽しみながら物語に感動してください。このソフトはデジコミの形を提案したものなんです。

日本テレネット

新たな伝説は妖魔の復活で始まった

サークI・II



パソコン版では確かな人気と知名度を持つ『サーク』が『I』と『II』を同時収録して発売される。移植に際してはいくつかオリジナルの要素が加わるが、とりあえず知っておくべきは『サーク』自体の魅力だろう。

CD	CD-ROM² スーパーCD-ROM²両対応
	12月下旬発売予定
	価格未定
	アクションRPG
	バックアップメモリ
	40%（8月17日現在）

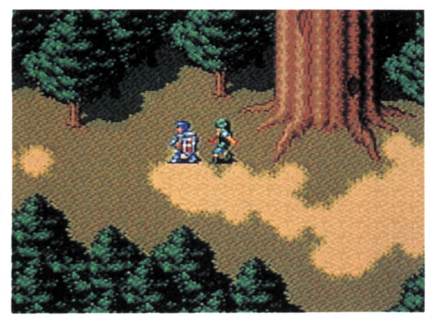
パソコンの人気シリーズの『I』『II』がカップリングされた！

『サーク』はトップビュー方式のアクションRPG。すでにパソコン版で安定した人気があり、本編2本、番外編2本がリリースされている。今回のPCエンジン版は本編を一気に収録している。

定評のあったビジュアルも強化され、イメージキャラクタデザインも菊地通隆が担当する。声優陣も豪華なメンバーがそろうようだ。

物語は、250年前に封印された妖魔三将軍の1人ゼム・バドゥーが何者かに解放されたことから始まる。バドゥーを封印した神デュエルはすでにおらず、脅威は人間界サーク全土に広まった。そこでデュエル神の子孫で主人公のラトクは旅立つ。しかし、それはバドゥーとそして2人目の妖魔将軍ゴスペルとの戦いを意味していた。

➡これがフィールド画面だ 普通ラトクは単独行動する



➡町も立体感ある仕上がり



妖魔と戦う若き戦士たち

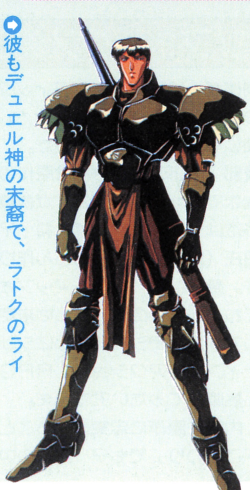
それでは、勇者ラトクとその一党（？）を紹介しよう！　いや一党とか言ってしまったけど、残念ながらラトク以外のキャラクタはコントロールできない。彼らの活躍は次回作に期待っていうところだ。

ラトク・カート



➡デュエル神の末裔で本編の主人公。行方不明の父を探している

リューン・グリード



➡彼もデュエル神の末裔で、ラトクのライバルだがいつも過激すぎて遅れをとる

フレイア・ジェルバーン



➡通称フレイ。恋するラトクと一緒に冒険するため魔法戦士になった一途な女の子。番外編「FRAYの冒険」の主人公

ピクシー



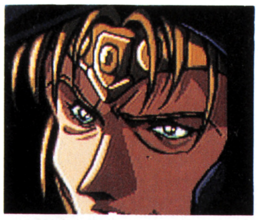
➡明るくてカンがいい妖精。ラトクが好きでいつも周りにくっついている

美しいビジュアルを始め、シリーズの特色を忠実に再現

PCエンジン版は移植元のパソコン版の特色を余すことなく再現。美しいビジュアルとそこで活躍する個性あるキャラクタ、また、新しいアクションRPGのシステムとして脚光を浴びたVRシステムもうまくアレンジされて導入されている。

物語を盛り上げる多彩なキャラクタたち

『サーク』には多くの特徴づけられた登場人物がでてくる。もちろん、サブキャラクタたちも個性的。たとえば、敵方の妖魔四天王にしても、強い兄弟愛を持った奴や友情と恋の板挟みになっている奴、生い立ちに宿命的なものを持っているとはいえ女王様など、これだけとっても多種多彩だ。



四天王の長であるネクロマンサー。実はオカマ



謎の修道女フェル・バーウ





左はミューンで右がシャナ。この姉妹はそれぞれ「ある力」を司る

状況に応じてビジュアルサイズが変わる

ビジュアルシーンはパソコン版では下のような感じだった。これだと文字が表示されるためストーリーは分かりやすいが、PCエンジンの機能を活用しているとは言いがたい。そのため右下のような画面が混在することになった。



演出上シネマサイズも登場する



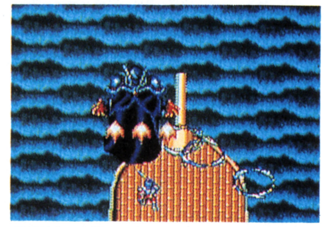
パソコン版と同タイプ



こんな風にキャラクタの顔がアップになる。キャラクタの魅力爆発だ

パソコン版システムのアレンジで高低を表現

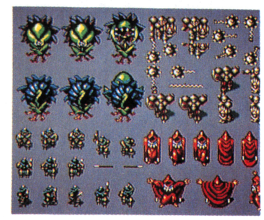
パソコン版では立体感や遠近感を出すVRシステムを搭載し、マップ上に高低を生みだし、戦闘シーンに奥行きを出していた。PCエンジン版ではそれに迫る疑似画像処理を導入。まったく見劣りのないものに仕上がっている。完成度の高い移植と言えるだろう。



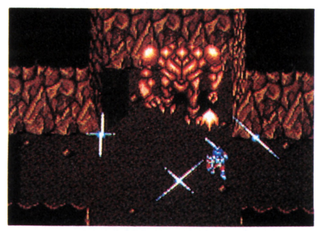
頭上の敵にはジャンプして攻撃

個性ある敵キャラと様々なバトルフィールド

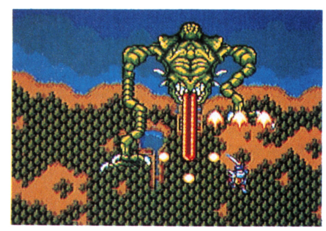
忠実な移植の恩恵を最も受けているのは敵キャラだ。おかげで攻撃パターンが増え、ジャンプして頭を攻撃しないとダメージを与えられないことも表現できるようになった。バトルフィールドも吊り橋の上などスリリングな所が多い。



ザコキャラも豊富なキャラパターンを持っている



落とし穴に落ちた先にこんな敵が待ち受けていたりする



空中戦が演出できるようになったのはやはりVRシステムのおかげ

シューティングシーンも

バトルフィールドで一番異彩を放つのがこのシューティングシーン。ちょっと手強い敵が2〜3散在して、最後にボスが待っているといった感じ。全編で2ヵ所ある。まあシューティングゲームが2ラウンド分入っていると考えればいいだろう。

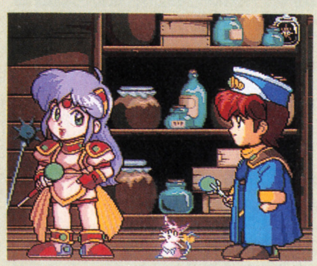


シューティングシーンは騎乗したドラゴンを操るということになる

INNER EYES

RIOTから大プレゼント

最近毎月続いている、日本テレネット（RIOT）からの読者プレゼント。期待に応えて、ドトーの勢いで今回は貴重品をプレゼントするぞ。まずはプロモーションビデオ。『ぽっぷ'nまじっく』が1名様、『TRAVELエプル』は2名様に。次はサンバイザー。『エグザイルII』『ぽっぷ'nまじっく』『TRAVELエプル』の3種類があり、それぞれを5名様に、ど〜んとプレゼントだ。欲しい人はどのアイテムが欲しいのか明記して、P92の宛先でRIOTアイテムプレゼント係まで。



こちらはぽっぷ'nまじっくの画面。ビデオはVHS方式だから注意



色は「エグザイル」が赤、「エプル」が青、「ぽっぷん」が黄だ

日本テレネット

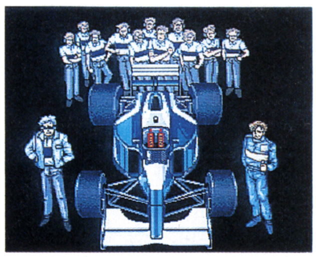
自分だけのF１チームを育て世界の頂点を狙う
F1チームシミュレーション プロジェクトF

Ｆ１のチーム運営をシミュレートした『プロジェクトＦ』。Ｆ１におけるチーム監督の仕事とはどのようなものか疑問に答えてくれる。

CD スーパーCD-ROM²専用
9月11日発売予定
6980円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
100%

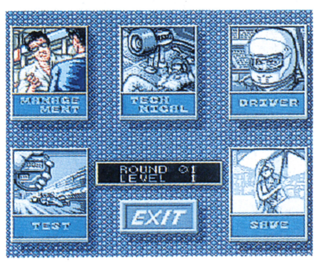
名監督をめざしてF1チームを育成

Ｆ１に新規参入したチームの監督として、プレイヤーはチームを運営・育成していく。コンストラクターズ・チャンピオンになれるチーム体制を作り上げるために、与えられた期間は10シーズン。しかしゲーム開始からしばらくは優勝は難しい。まずは入賞を狙い、少しずつチーム力を上げてゆこう。


Ｆ１チームスタッフが勢ぞろい

チームの運営・管理

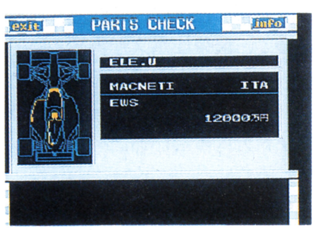
チーム運営はゲーム開始時とレース終了後に行われる。スタッフを雇ったり、さまざまな契約・交渉をおこなったりするのがその内容だ。だが良いパーツメーカーやドライバーなどと契約するには、自チームのレベルも高くなくてはならない。レベルはグランプリで好結果を出せば上がっていくぞ。



チーム運営を行う画面。ＥＸＩＴを選ぶとグランプリモードへ



ドライバーのアピールコメント



契約するパーツは15種類におよぶ

チームを強化する監督の仕事

マネージメント	チーム運営を扱うモード。スポンサーとの交渉・契約やパーツメーカーとのサプライヤー契約を行う。
ドライバー	ドライバーを管理するモード。２人のＦ１ドライバーならびにテストドライバーとの交渉・契約を行う。
テクニカル	チームの技術スタッフを管理するモード。デザイナーとの交渉・契約やテクニカルスタッフの雇用を行う。
テスト	マシンのテストを行うモード。テストによって、パーツの耐久性やマシンの基本性能値を上げることができる。

フリー走行と予選

グランプリモードは予選から始まる。出走台数が30台を越えている場合は予備予選が行われる。これは成績下位のチームや新チームが対象で、上位4チームが公式予選へ進むことができる。公式予選でさらに出走台数は26台まで絞られる。この間、監督はピットでじっと見守るしかない。



予備予選通過は簡単だ



セッティングを決める



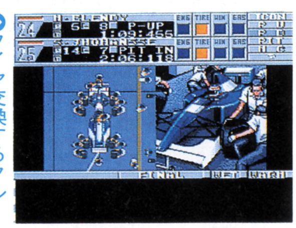
さあ、公式予選スタート。画面上部に各ラップタイムが表示される

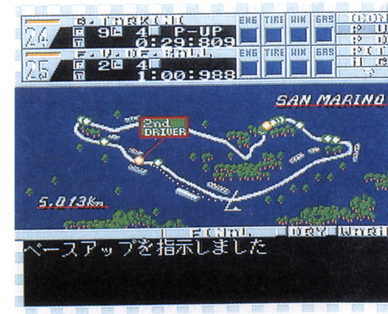
FINALに突入

スターティンググリッドが発表されるといよいよ決勝レースだ。プレイヤーが監督として出す指示はPU（ペースアップ）、PD（ペースダウン）、ＰＩＴ（ピットに入れ）、MC（マシンチェック）の4つ。これらのコマンドを状況に応じて使い分ける。なかでも難しいのがタイヤ交換。指示を送るタイミングによって、順位の落ち具合が全然違ってくるのだ。



結果が求められる決勝


タイヤ交換するクルー



レース画面。現在４周目で順位は９位と２位。好位置につけている

手に汗握るバトルシーン

決勝レースのゲーム画面は、予選やフリー走行のときと同じくコース全景のマップで、自分のマシンは黄色の点で表示される。しかしコースを何周もする決勝レースではさすがに退屈してしまう。そこで自分のマシンが前車や後車と接近したときには、バトルのビジュアルを挿入してプレイヤーを飽きさせないようにしているのだ。



コーナーで前車に追いついた



さあ、直線。一気に抜きにかかる

マイクロワールド

惑星スライムに待ち受けるものは
スライムワールド

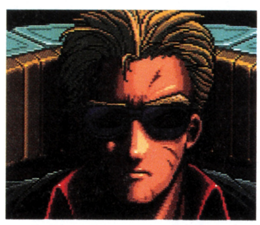
前回はCD - ROMならではのビジュアルシーンをお見せしたが、今回は肝心なゲームシステムについて詳しく紹介していこう。

CD スーパーCD-ROM²専用
10月9日発売予定
7200円(税別)
アクション
コンティニュー・パスワード
100%

宝石を求めてなぞの惑星を探検!

惑星すべてがスライムでできている絶対に住みたくないような星を探索。そこに散らばる宝石をできるだけたくさん集めながら脱出するというのがこのゲームの基本的なルール。意外と単純なんだ。





主人公キャプテン・トッド。冒険野郎なのだ!



トッドの仲間には美女もいますよ

緑色でいかにもスライムって感じ

スライムから身を守れ

このゲームでは攻撃を受けるごとにスライムに冒されていく。全部冒されると死んでしまうので、気を付けてね。もちろん応戦することも可能だ。もしダメージを受けてしまった時は一定量に達する前に所々にある池で洗い流そうね。



池というより水たまりで体を洗い流すんだよん



正常な状態だから安心。スライムは来ないでね



半分位スライムに冒されてしまったところ。ひぃぃ



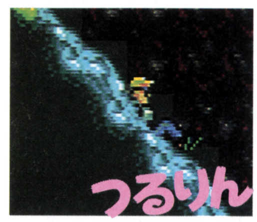
全部冒されるとバーンと破裂しちゃう。フビンな奴

行く手を阻む障害物!

洞窟化している惑星の中はまるで巨大な迷路のようになっている。そしてそこには、たくさんのトラップが仕掛けられているんだ。最初から見えているモノはまだいいが、中には突然飛び出してきて即死してしまうようなモノまであるから気をつけてね!



いきなり現れてアッという間に食べられちゃう。か、悲し〜



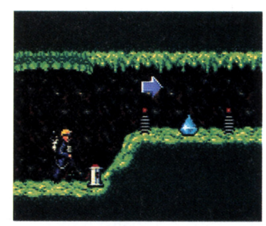
ツルツルしていて全然身動きがとれないのよ



スライムの池。ここに入ると死ぬことも

アイテムで障害もクリア

スライムや障害にいじめられてばかりじゃ悲しい…。というわけで反撃用のアイテムも多数存在するぞ。それらは画面上に散らばっているので拾って使用するのだ。アイテムは全部で10個ある。



アイテムはいっぱいあるからガンガン使おう

JET PACK



ジェット噴射で画面上を自由に飛び回れるようになるよ

CLENS-ER



スライムの池を浄化して水に変えてしまうことができるアイテムだ

SLIME BAIT



スライムをおびき寄せて一気に破裂させることができちゃう!

全6ステージを自由に選択!

このゲームでは難易度や条件に合わせて6つのステージを選択してプレイすることができるんだ。ステージによっては、唯一の武器である銃が使えなかったり、宝石以外にも収集しなければならないモノがあったりする。まずは初心者向けのEASYステージから始めてなれることが大切だね。



これが選択画面。ステージの説明もしてくれてイイ奴なんだよ

日本電気ホームエレクトロニクス

ホテル王を目指しシャトルで出発

21エモン　めざせ!ホテル王

藤子・F・不二雄のコミックをベースにしたボードゲーム。『桃太郎電鉄』シリーズのような「モノポリー」タイプの経営ゲームだ。

Hu Huカード(4Mbit)
12月中旬発売予定
価格未定
ボードゲーム
バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大4人)
40%(8月15日現在)

プレイヤーは21世紀のホテル経営者

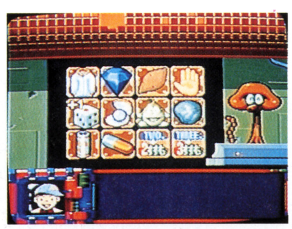
プレイヤーはホテル経営者となり、アシスタント的存在で登場する『21エモン』のメインキャラらとホテル王を目指すゲーム。期間中、最初に10階建てホテルを完成するか、最終的に他のプレイヤーより収益を上げた人がホテル王だ。マルチタップで最大4人までと競え、対コンピュータ戦もできる。

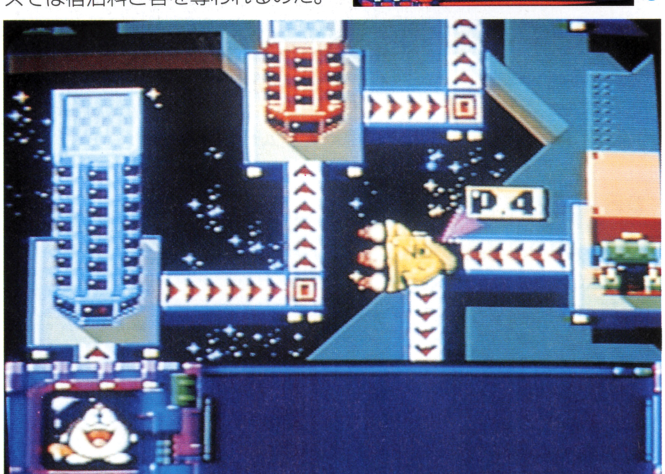


「21エモン〜」のタイトル画面

ホテルを建てて客を取れ

スゴロクのようにシャトルで地球と月を周回し、客を乗せて自分のホテルに泊め、宿泊料を稼ぐ。ホテル王への道は、ホテルチェーン拡大も大切。他人のホテルのマスでは宿泊料と客を奪われるのだ。

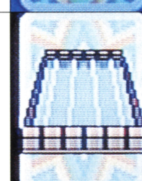
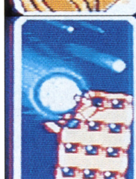

アイテム購入もできる



サイコロを振り、ボード上を自分のシャトルで進み、客を乗せるのだ

〈地球⟺月〉間でのイベントを紹介

ここで紹介するイベントは、開発中のもの。プレイヤーを一喜一憂させてくれるイベントの総計は、30種類ほどになる予定。イベントはほとんどのマスでランダムに発生する。アンラッキーなイベントもあるが、SHOPで売っているアイテムで回避することもできる。

	ホテルに爆弾がしかけられる。必ず爆発するわけではないが、爆発した場合ホテルが1軒消滅するのだ。		どこかの土地に温泉が出た！ そこにホテルがあれば宿泊料が上がる。空き地だと「温泉付き土地」になる。
	仲間のモンガーが宇宙感冒にかかる。客の中に医者がいるか、アイテムの薬か、病院へ行くことで治る。		どこかの土地にUFOが出現。その土地にホテルが建っていれば観光名所となり宿泊料が上がるのだ。
	仲間のゴンスケが大暴れする。ゴンスケと行動を共にしているプレイヤーの客が5人も逃げてしまう。		自分の持っているホテルの1軒にプールが付く。プール付きホテルとなれば当然、宿泊料も上がるのだ。
	隕石落下。どこかの土地に隕石が落ち、そこに自分のホテルがあれば、御愁傷様。大損害を被ってしまう。		パートナーチェンジ。つまり、仲間が入れ替わるのだ。足を引っ張りがちな仲間には当たりたくないね。
	宇宙竜巻発生！自然の力は恐ろしい。あっという間に吸い込まれ、どこかのマスに飛ばされてしまうのだ。		火星行き切符で火星ルートへ！地球と月の周回ルートとは一味違ったイベントが待ち受けている。

ミニゲームもあるゾ

他のプレイヤーと同じホテルを建設できる土地に止まった場合は、建設権をめぐって争奪戦になる。「徒競走」「神経衰弱」「もぐらたたき」の3つのミニゲームで勝負する。また、イベントで宇宙怪獣が出没した場合も同様のミニゲームで応戦するのだ。宇宙怪獣はホテルの建設とともに目を覚ますときもあるとか…。怪獣に勝つと、地価の高い土地のマスを買えるといった見返りがしっかりあり、けっこうこのミニゲームで一発逆転なんてこともあり得るのだ。


徒競走はボタンを連打し勝負する

日本電気ホームエレクトロニクス

未知の敵にバイオ技術メタモルフォーゼで挑む

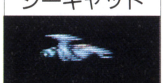
メタモジュピター

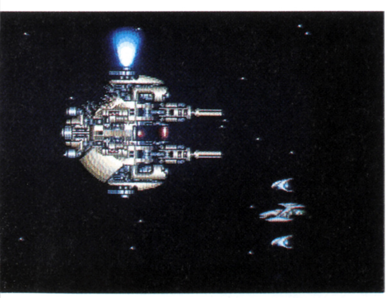
自機が6種類の形態に変形する横スクロールシューティング。豊富なアニメパターン、回転・拡大シーンなどの演出にも注目だ。

CD スーパーCD-ROM²専用
11月下旬発売予定
価格未定
シューティング
コンティニュー
マルチタップ対応(最大3人)
50%(8月18日現在)

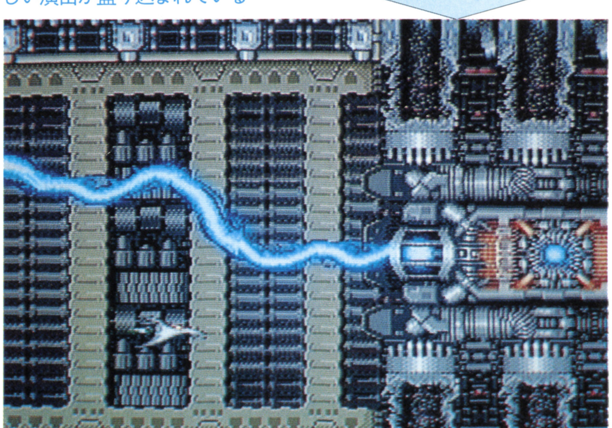
変形〈メタモルフォーゼ〉して進撃せよ!

このゲームでは、自機は攻撃方法の異なる3つの形態に任意にメタモルフォーゼ(変形)できる。それぞれの武器は段階的にパワーアップする。さらに、ある一定の状況下では自動的に特殊能力をもった形態へとメタモルフォーゼし、武器も3種類の中からセレクトして使う。オプションのバイオビットはマルチタップで操作することも可能で、体当たりなどの特殊攻撃を行う。また、NPC(ノンプレイヤーキャラクタ)として味方の戦艦や戦闘機も登場するぞ。

ネオ・バイオファイター 	任意メタモルフォーゼ形態。連射可能なショットで攻撃。オーソドックスな形態
スペースフレア 	任意メタモルフォーゼ形態。貫通力のあるレーザーはかなり使える強力な武器だ
マリンレイ 	任意メタモルフォーゼ形態。連射はできないが威力の大きいミサイルで攻撃する
トマホーク 	ある状況下においてメタモルフォーゼする。炎に対する防御力が高くなるのだ
シーキャット 	引力に抵抗できる特殊能力を持ち、平常のスピードと操縦性などを維持する
エイリアンバスター 	自機の究極形態。その能力は謎に秘められているが、最強であることは確か



シューティングのツボを押さえつつ、新しい演出が盛り込まれている



グニャグニャ曲がるレーザーを放つ敵ボス。オレさまのメタモルフォーゼを見て驚くなよ!

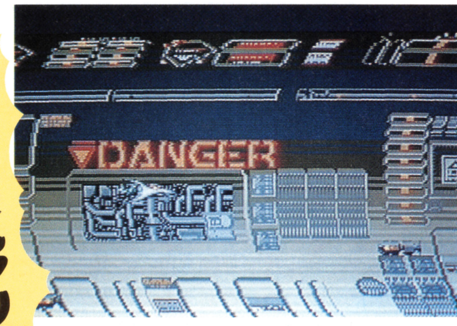
シューティングの本質をふまえて演出

NPCや敵の中には話しかけてくるものもある。この時のセリフはすべて音声だ。これはシューティングの本質であるそう快感、緊張感を重視し、ゲームの流れを中断することなく、自然にストーリーを盛りこむための配慮なのだ。技術的演出もあるのでお楽しみに。

回転・拡大もアリ!



画面の奥から、敵が回りながら接近! 間髪入れずにレーザーが飛ぶ



画面から、背景のスペース・コロニーが回転しているのが分かるかな



自機が振り返るパターン。1種類だけでも12パターン以上あるのだ!

これだけでも十分デカいのに、もっともっと大きなヤツも登場するらしい!?



巨大戦艦出現!

BGMは「PSY・S(サイズ)」が担当

ゲーム中のBGMは、松浦雅也とCHAKAの2人からなるユニット「PSY・S」が作曲、演奏を担当。情感あふれるメロディライン、テクノロジーを駆使した斬新なアレンジなどで知られる強力ユニットだ。ゲームのエンディングでは、CHAKAの熱いヴォーカルがキミをノックアウトする!



日本のPOPシーンのトップアーティストの1人、松浦雅也氏だ

※画面はすべて開発中のものです。

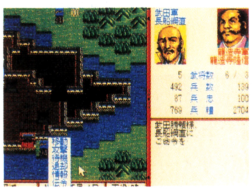
maker land

OTHER MAKERS

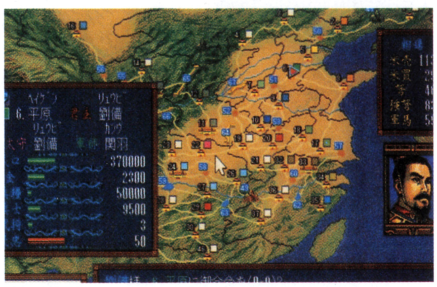
光　栄

『信長の野望　武将風雲録』でPCエンジンに参入を発表した光栄。画面は間もなく公開できるそうだ。発売は秋頃になる模様。さらにビッグニュースとして第2弾のタイトルが『三國志III』に決まった、ということがある。このゲームはパソコン版が発売されて以来、本誌の移植希望ソフトでも常に上位にランキングされていた。

『三國志III』は光栄得意の歴史シミュレーション。『III』では今までの「光栄パターン」に大幅に手を加えたものになっている。



◯『信長～』のパソコン版



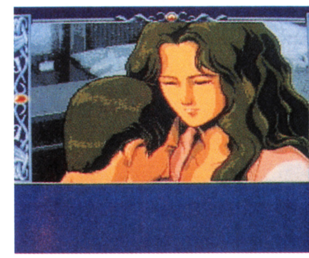
◯『三國志III』も早々とPCエンジンに移植が

データウエスト

PCエンジンでアドベンチャー発表の噂があったが、ついにタイトルが判明。『PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA』である。FM-TOWNSというパソコンで出ているもの。DAPSというデータウエスト独自のアニメーションシステムを使ったものとして話題になった。これをPCエンジンで使うことに成功／　そして『AYA』の発表となったのである。内容は人の心に潜入する能力を持つ探偵、降矢木和哉が、さまざまな事件にまきこまれていく、といった内容になっている。



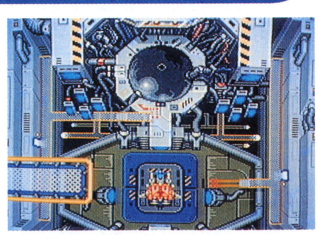
◯メッセージなどの出るウィンドウの位置は画面下部に固定された



◯降矢木和哉と、恋人であった真行時彩。彩はすでに死んでいるはず

アイレム

アイレムは現在タイトルのあがっているものは『激写ボーイ』と『イメージファイトII』の2つ。『激写ボーイ』の発売が10月2日に決定した。『イメージファイトII』に関しては12月予定とのこと。今号ではその『イメージファイトII』のグラフィックを中心に紹介しておこう。



◯これは前作の「リアルファイト」前のデモを思い出させる



◯いかにも『イメージファイト』といった感じの戦闘画面



◯彼はグレゴリー・クラウスという



◯このようにビジュアルも盛り込まれた



◯中央上のカプセルを破壊するとアイテムが出現するのは前作同様

コ　ナ　ミ

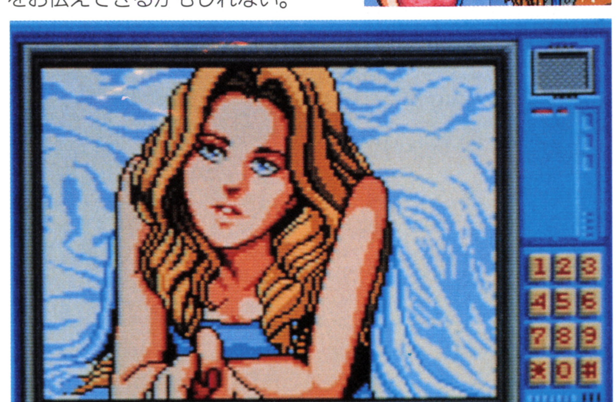
『SNATCHER』は予告編的ソフトであるパイロット版が発売され、あとは本編の完成を待つばかりとなった。定価は7800円(税込)に決定、発売日も10月下旬頃になりそうとの話。気になるのは『SNATCHER』発売後の新作の動向だが、どうやら水面下で超ビッグタイトルが動いているらしい。来月号ではより詳しい情報をお伝えできるかもしれない。



◯情報屋の中国人だ



◯個性溢れるキャラが魅力

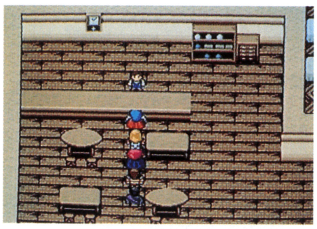


◯キャラが肉声でしゃべるのはPCエンジン版ならでは。これは電話で話しているシーン

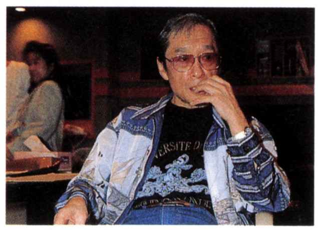
レイ・フォース

『スタートリング・オデッセイ』で新規参入を果たしたレイ・フォース。制作はほぼ順調とのこと。キャラクタのグラフィックも数段クオリティアップしており、次号でその一部を紹介できるだろう。

ゲームの音楽を担当しているのが、かの宮川泰氏。宮川氏はゲームで使用する46曲全てを担当しており、7月18日にはオーケストラを使った音楽4曲の収録が行われている。収録は順調に進み、指揮をした宮川氏は「自分の曲に興奮してきた」というほどの入れ込みよう。収録後は「(ドラクエの) すぎやま氏に対抗できるかな」などとジョークを飛ばしていた。音楽のデキもバッチリ期待していい。



⬆ここはどこかの宿屋か店の中だろうか？　まだ謎だ



⬆仕事中は厳しい宮川氏だが、仕事が終われば気さくなオジサン

メディアリング

メディアリングからあがっているタイトルは『ゼロヨンチャンプII』と『TECMO WORLD CUP スーパーサッカー』の2つ。どちらも開発は順調に進んでいる。人気車種50台の取り込み画面が美しい『ゼロヨン～』のほうは12月の発売予定。天候モードも売りのひとつ『TECMO～』は一足先の11月下旬に発売の予定だ。



⬆このキャラクタたちが『ゼロヨン～』に登場する



⬆オリジナル要素もふんだんに盛り込まれた『TECMO～』

ライトスタッフ

パソコンゲーム『アルシャーク』の飯淳氏と木村明広氏のコンビによるアクションRPG『フィーンドハンター』は、年内の発売に向け鋭意開発中。現在は戦闘システムの開発に力が注がれており、その美しいグラフィック共々期待がもてる仕上がりになりそうだ。今回は、新着のグラフィックの画面写真を紹介しよう。

⬆これは主人公フィードの相棒エクシー。戦闘時にはオプションとなる

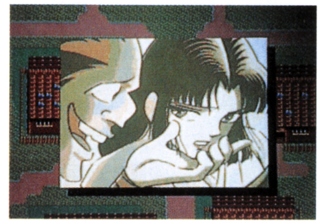




⬆美しいグラフィック。ちょっと♡な展開も？

リバーヒルソフト

今月はついに『ブライII』の修正済みビジュアルシーンを入手した。今回のストーリー中に出てくるイベントに使われるビジュアルをお見せする。やはりリバーヒルソフトの修正済みのビジュアルは、見るに値する美しいものに仕上がっているのだ。



⬆これは回想シーン。クークの母親と父親の友人だったかな？



⬆中心にいる男はハヤテの…。バックに暗くフィールド画面が見える

アイ・ジー・エス

『断層都市ストレイロード』は秋のCSG出展を目ざして開発中。杉本彩の歌う主題歌も楽しみなところだ。もう1本のタイトル『ブランダーズ』については、本誌次号で紹介できるかも。

アスク講談社

アスク講談社からは『太閤記』のタイトルがあがっていることに変わりはない。そろそろ発売のメドを立ててほしいところだが…。

アスミック

パソコンからの移植『ホーリーナイト』を開発中。開発者のこだわりから、大幅に修正を加えている。そのため若干開発が遅れぎみ。

アートディンク

『A列車でいこう』が第1弾のアートディンク。発売には時間がかかりそう。どのようにPCエンジンに移植されるかが興味深い。

インテック

『ザ・プロ野球SUPER』はほぼ完成し、あとは発売を待つのみとなった。また『アルガノス』は進展がないそうだ。前号では企画中だった『WRCラリー（仮称）』とタイトル未定のアクションものの2本は、いよいよ開発に着手。今後の楽しみが増えた。

角川メディア・オフィス

『サイレントメビウス』の開発状況は全体の40％ほど。ファンとしては早く発売されてほしいところだが、次号で新しい写真をお見せできる予定なので期待しよう。

クリーム

タイトルがあがっているのは、『JP LEAGUE（仮称）』のみ。クリスマス頃をメドに制作中とのことだ。

ココナッツジャパン

一時は年内に発売されるとの噂もあったパチンコゲーム『パチ夫くん幻の伝説2（仮称）』だが、どうやら来年に持ち越しそうだ…。画面公開も少し先になるだろう。

サン電子

『レミングス』はゲーム自体はほぼ完成しており、現在マウス対応にプログラミング中。発売はマウスとほぼ同時期になりそう。『レミングス』以降のタイトルは現在未定になっている。

システムソフト

『インペリアルフォース』はだいぶ完成に近づいてきたそうだ。さらに現在「PCエンジンマウス」への対応を検討中とのこと。発売予定時期に影響がでないようであれば、ぜひ対応させたいそうだ。

シュールド・ウェーブ

現在ラインナップにあがっているのは『ココロン』の１本のみ。かなり苦労していた開発も今は順調に進んでいるようだ。

タイトー

『アドベンチャー　オブ　マミーヘッド』『幻蒼大陸オーレリア』『芸者ウォーリアーズ』と3つのタイトルがあがっているタイトー。だが発売にはまだ時間が。『アドベンチャー〜』はボツの噂も…。

テイチク

ハチャメチャギャグ満載のシューティング『ゴッドパニック至上最強軍団』はほぼ完成している。全10面で構成されるが、後半の5面は「デビルパニック」なるものに変貌してしまうらしい…？

テンゲン

『マーブルマッドネス』がマウスに対応することが正式に決定。現在ゲームはほぼ完成しているが、マウス対応にプログラムを手直し中。『OFF　THE　WALL』のダイヤル式パッドはまだ検討中。



⇧新感覚ブロック崩し。３人同時プレイは最高におもしろい…、そうだ

日本物産

日本物産は現在『テラクレスタ』の１本だけがあがっているタイトル。発売予定が10月で、これ以外にはまだ予定はない。だが、何かしらの隠しダマがありそうな雰囲気ではあるのだが…。



⇧以前紹介のものが改良された『テラ〜』

パック・イン・ビデオ

『おたくの星座　The Best Version（仮称）』を開発中。ファミコンでは地味だったが、大幅にグレードアップするとのこと。

ヒューマン

人気シリーズ『ファイヤープロレスリング』の待望の第3弾が新たに追加され、新作ラインナップもさらに充実。来月あたりは『宇宙戦艦ヤマト』の最新画面写真を公開したいところだが…。

ビクター音楽産業

9月に入ると『ダンジョン・マスター　セロンズ・クエスト』『LOOM』『シェイプシフター　魔界英雄伝』と立て続けに発売するビクター音楽産業。今のところ新たなタイトルの発表はない。

ピーシーエム・コンプリート

タイトルにあがっているパズルアクションゲーム『GODS』の開発は順調に進んでいるとのこと。そろそろ詳しいゲーム内容や新たな画面写真を紹介できそうだ。

ブレイングレイ

タイトルが発表されてから半年が経過した『ラストハルマゲドンII』。今だ画面写真は公開されていないが、企画は順調に進行しているとのこと。

ホームデータ

現在タイトルがあがっているのは『ホームデータの囲碁』だけだが、残念ながら開発に進展がない。腰を据えて待つことになりそう。

マイクロキャビン

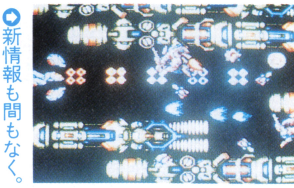
『フレイ』の開発が順調に進んでいるマイクロキャビン。現在ラインナップはこれだけで、『フレイ』に全力投球といったところ。



⇧これは主人公・フレイのイラストだ

ユニポスト

ユニポストは『ダイノフォース』がラインナップにあがっている。開発は順調に進んでおり、そろそろ新しい情報を紹介できそうだ。



⇧新情報も間もなく。『ダイノフォース』

SUPER OTHER MAKER

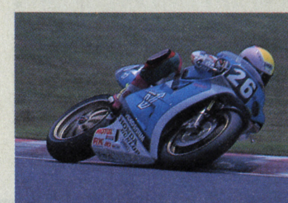
アトラス、アイマックス、エイコム、NHKエンタープライズ、サリオ、データイースト、T.S.S.、ビデオシステム、フェイス。以上のメーカーは現在、新タイトルを発表していない。メーカーによってはさまざまな事情で発表を遅らせているところもある。また、一方ではほぼ撤退といった状態にあるメーカーもあるのだ。このような状況が早く改善されることを望みたい。ヤレヤレ…（腕組み）。

INNER EYES

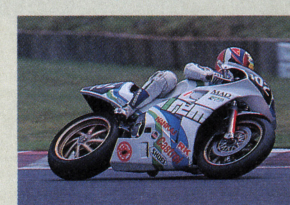
ゲームメーカーの「8耐」

「鈴鹿8時間耐久ロードレース」が7月26日に今年も行われた。ここ数年で着実に実力を付けてきたチーム・アイレムに加え、今年はビデオシステムもヤマモトレーシングをサポートして参戦。

決勝は午前11時30分にスタート。予選45位のビデオシステム、予選48位のアイレムは共に好スタートを切り、双方順位を上げてラップを重ねた。が、2時間を経過したところでビデオシステムがリタイア。またアイレムはトラブルもなく周回を重ねていく。そして午後7時30分、チェッカーが振られレースは終了。アイレムは19位完走、というプライベートとしてこの上ない好成績で幕を閉じている。



⇧こちらは初見参のビデオシステムのマシン。ホンダのVFR



⇧これはおなじみアイレムのマシン。おなじくVFR（RC30）



⇧ノートラブルで走り切ったアイレム

プレゼントの応募方法

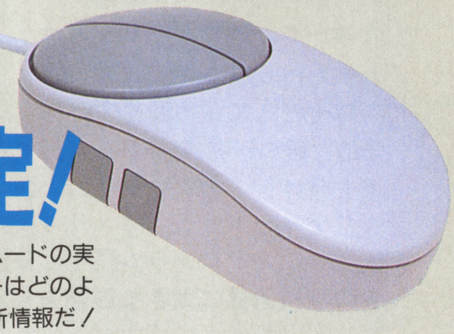
各プレゼント希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、希望の商品名を明記し、右記まで。９月29日消印有効。発送をもって発表とします。

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
OOOO係

News

シミュレーションゲームがプレイしやすくなる

「PCエンジン マウス」価格決定！



PCエンジン用周辺機器に新たな展開が始まる！「'92東京おもちゃショー」で発表された2つの機器に関する続報と、またまた発表された新周辺機器に関するレポートをお届けしよう。新しいハードの実体はどのようなものか？ ソフトメーカーはどのような対応をしていくのか？ 気になる最新情報だ！

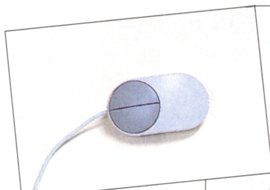
11月下旬発売予定の4980円也

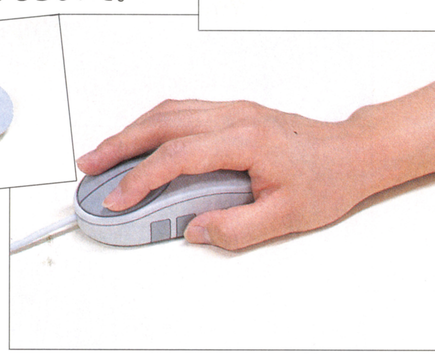
シミュレーションやアドベンチャーなどを中心に操作性の点で強力な威力を発揮する「マウス」。パソコンでは必携のアイテムで、コマンド選択などがスムーズになるスグレモノである。ついに姿を現したのが右の写真。左右クリック（Ⅰ、Ⅱボタンと同様のもの）のほかにRUNボタンとSELECTボタンが付いたPCエンジンバージョンである。価格は4980円（税別）とパソコン並に決まった。

気になる対応ソフトとソフトメーカーの動きはどうだろう。まず、マウスが発売となる11月下旬に合わせて、サン電子の『レミングス』が対応第１弾で登場。また、テンゲンの『マーブルマッドネス』も決定。アートディンクから予定されている『A列車で行こうⅢ』も対応する。そしてなぜかしら、ハドソンの『ボンバーマン'93』も秘策があって対応するらしいぞ。



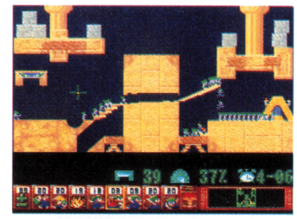
マウス上部が左右クリック。どちらが決定か取り消しかはゲーム次第





裏面のボールを転がすことによって、対象物を自由にスピーディに移動させられるのだ

サイドにもボタンがある。向かって左がSELECT、右がRUNだ



『レミングス』が最初



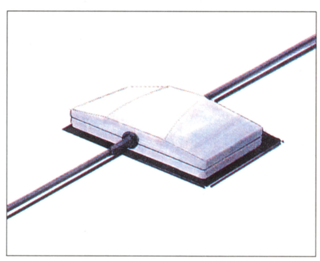
テンゲンの『マーブルマッドネス』も対応する



パソコン版『AⅢ』。発売は来年だ

「メモリベース128」も発売

パソコンのゲームなどには、セーブデータが膨大なものがある。「ゲーム自体は移植できても、今までのPCエンジン用バックアップメモリではデータをセーブしきれず、やむなく、発売できなかった」というソフトもあるのだ。その問題を解消すべく登場するのが、この大容量バックアップユニット。なんと、今までの64倍もデータを保存できる。名称も決定。価格は5980円（税別）となった。光栄の『信長の野望　武将風雲録』と同時期の発売を予定している。



『メモリベース128』のイラスト。パソコンゲームの移植が増えるかな



パソコン版『信長の野望』。PCエンジン版のセーブデータも膨大だ

ゾクゾク登場する快適周辺機器

コードレス時代のパッド

PCエンジンのウリは最大5人までの多人数プレイ。『ボンバーマン』や『SUPER桃太郎電鉄Ⅱ』など、みんなでやると楽しいゲームがいっぱいある。しかし、参加人数が増えれば増えるほど、こんがらがってきちゃうのがパッドの「コード」なのだ。そのわずらわしさを無くそうと、この度、登場するのが赤外線を使用したコードレスパッド。マルチタップの役割をする赤外線受光部とパッド１個が基本セットで、マルチプレイをしたければ、コードレスパッドを買い足していくこととなる。

パッドはターボパッドを基にしており、連射が可能。また、マルチプレイ時の赤外線の混乱は、１から５までの切替えスイッチで解消される。

発売は年末頃を予定。価格やデザインについては次号で紹介できそう。

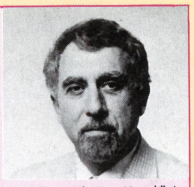
PC版ボディソニック（？）

ゲームの迫力を体で感じて、目一杯、臨場感を楽しみたい。そんな望みがPCエンジンでもかなうときが来た！ とはいっても、体感イスなどという大げさなものではなく、スピーカーを内蔵したクッションである。このクッションは自分で膨らまし、背中とイスの背もたれの間にセットして使用。その原理は、テレビから来た重低音がアンプを通ってスピーカーから発せられ、クッション中の空気を振動させてクッション自体をバイブレーションさせる、というもの。PCエンジン以外のAV機器に使用して体感することも可能だ。

クッション用に重低音が盛られる『スーパーダライアスⅡ』。期待！



プログラムの開発者略歴


ユージン・クォーリー博士

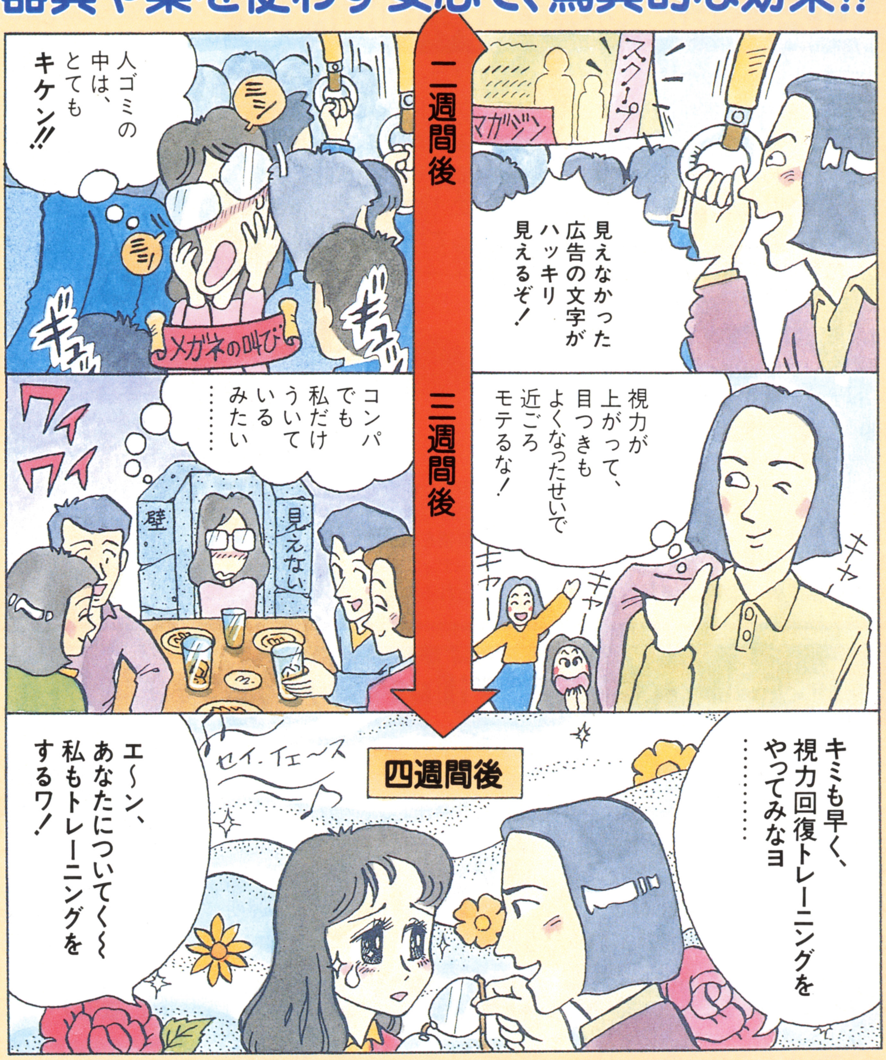
☆ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練法指導を続け、このプログラムの開発に努めた。

☆リチャード会長 アメリカ視力回復協会を設立しこのプログラム開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響を与え続けている。

視力

器具や薬を使わず安心で、驚異的な効果!!





こんなに効果がある最新理論の科学的プログラム!! 無料資料をサッソク取り寄せよう!!



◎当協会は、しつこいセールスや勧誘でご迷惑をかけることは決してありません。

※当講座は緑内障、白内障などを治療するものではありません。それらの方は医師にご相談下さい。

★とじ込みハガキを今スグポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

☎03(3318)6111

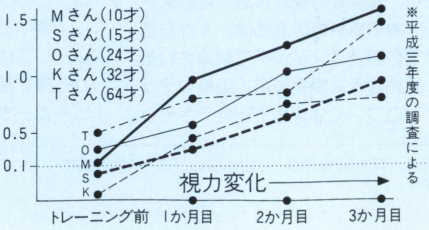
受付/朝9:30〜夜9:00(年中無休)

日本視力回復協会

東京都杉並区成田東4-36-15

●5人の会員のトレーニング結果…

下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、2〜3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。





永山 敦哉 千葉市(19才)

新聞広告でこのトレーニングを知り、朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました。2か月後の今は左眼0.2、右眼0.1が、0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。

回復™ トレーニング講座

全米で、日本で多くの人々が体験!! アメリカの最先端科学がもたらす、速効回復トレーニング!!

近視・乱視・老眼・遠視にも効果大！

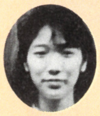


0.1以下から1.0以上も夢ではない!!

「最近見にくくて困る」「メガネはワズラワしいけど、しかたない」「眼が疲れて肩がコル」など、そんな人たちの悩みはすべて解決です。アメリカの最新理論を科学的にプログラム化。全米でたくさんの回復者を生み出し、日本でもすでに多くの回復者が喜びの声を上げています。朝晩20分１か月のカンタントレーニングで近・乱視、老眼、遠視もたちまち回復します。スポーツや恋愛に、目が良く見えないというのは、たいへん不便です。クヨクヨ悩まないで、あなたも今すぐトレーニングで視力を回復させましょう。



全国からゾクゾク届けられる回復の感激の声!!



新谷 真理子 杉並区（17才）

貴社のビジョンテラピープログラムで視力回復訓練をした結果、0.06から0.5まで視力がアップしてきました。訓練を根気良く続けることは、最初のうち辛いかも知れませんが、ポイントーでも向上すると、だんだん訓練が楽しくなります。



田中 清文 奈良県（18才）

左右とも0.1以下だったのですが、1か月で左0.8、右1.0まで上がりました。勉強もよくわかるようになりました。今ではメガネもぜんぜん使っていません。あのワズラワシサから解放されたと思うとうれしくてなりません。



宍戸 美果 江東区（14才）

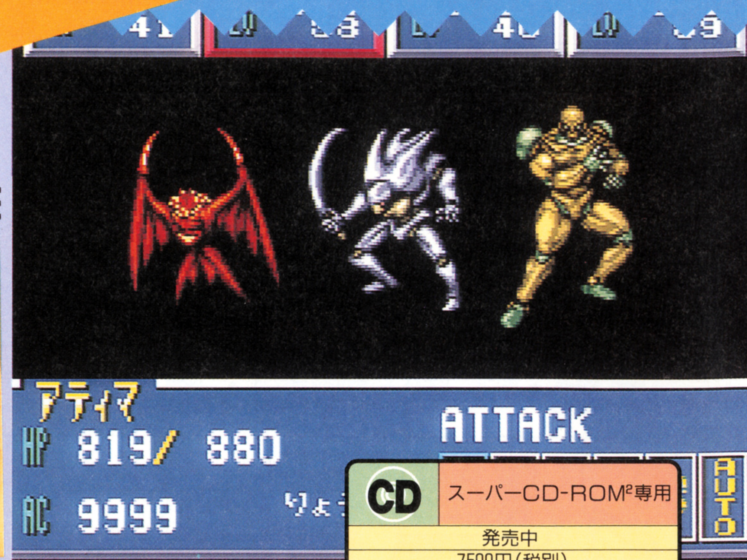
最近黒板の字が見づらくなったと思ったら、学校の検査で1.5だった視力が0.6まで落ちたと聞かされショック！お母さんに勧められふだんの生活にも取り入れてやってみたら、今では1.2に戻りました。友達にも勧めみんなでガンバッてやっています。

アタックスペシャル

ATTACK SPECIAL

ヒューマン

ファージアスの邪皇帝

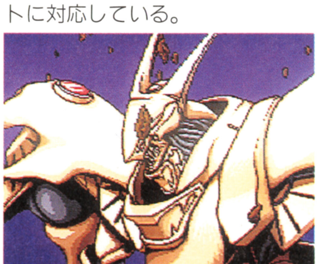


CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売中
	7500円(税別)
	ロールプレイング
	バックアップメモリ

オーソドックスなRPGを楽しむには持ってこいのこのゲーム。獣神兵を入手するまでのエリアを攻略。

スタートから獣神兵ゴームを入手するまでの最短フローチャート

このゲームはアティマの手によって目覚めた伝説の勇者ディメオラが、さまざまな人と旅をし、分離した魂を取り戻しながらファージアス大陸を占領しようとする邪皇帝軍に立ち向かっていく。ゲームスタートから獣神兵ゴームを手に入れるまでを、フローチャート形式で各エリアでの必要最低限の目的を中心に説明した。もちろん、フローチャートに述べられていない街の人たちとの会話や、バーにある端末でネットアクセスし、モビルモンローのニュースを聞くことも重要なので、必ず登場人物全員と話すようにするべきだろう。また、フローチャートの横についているⒶからⒽの記号は、次ページからのファージアス大陸のマップとその範囲、各エリアのイベントに対応している。



ゲームスタートから獣神兵ゴームを入手するまでを攻略する

最短攻略フローチャート

スタート

Ⓐ
- 長老の館でメビウスの輪入手
- 英雄神殿に行く
- 長老の館に戻る
- 浮遊城に行く
- 長老の館に戻る
- アレフキャンプに行く

Ⓑ
- アレフベースに行く
- バーにいるガセネタボビィと話す
- 軍事ブロックにいるモビルモンローと話す
- ギメル王と話す
- アレフ旧市街地に行く
- 地下2階でホログラム入手
- キャンプにいる男にホログラムを渡す
- アレフ旧市街地に行く
- 核爆弾を止める
- ギメル王と話す
- アレフキャンプ2に行く

Ⓒ
- ラログス城に行く
- タレスからゲートキー入手
- 浮遊城に行く
- 邪皇帝軍兵士から牢の鍵入手
- アティマを救出する
- ラログス城でタレスと会話する
- ヘズラ坑道に行く

Ⓓ
- リガーンに行く
- キャンプでラディに会い手紙を入手
- 地下ドックに行く
- トラク残骸地帯でキューブ入手
- 地下ドックでボライオス入手

Ⓔ
- ボライオスでルーに行く
- モロウ家に行く
- サマルカンサ周辺の森でプーカの雄入手
- ラログス周辺の森でプーカの雌入手
- モロウからプーカを入手

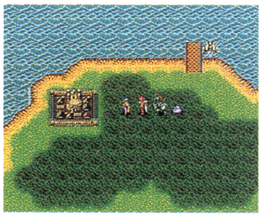
Ⓕ
- エリュシナー城に行く
- 宝箱からパワー餌入手
- エリュシナー城主から氷の鍵入手
- ドーバイム神殿に行く
- モロウに会いに行く

Ⓖ
- キール城に行く
- 民家Bで道化の壺入手
- 地下水脈に行く
- 聖なる泉の水入手
- キール城の泉に行く
- ラグレアに行く
- ユンナと話す
- 民家Bにいるニルと話す
- モロウを連れてくる
- ユンナからプートンの実を入手

Ⓗ
- シナンに行く
- シナン地下遺跡に行く
- メガ・カノンのデータベース入手
- リガーン地下ドックに行く
- 戦艦ベリアゴンに潜入
- プートンで聖なる神殿に行く
- シナン地下遺跡に行く
- 獣神兵ゴーム入手

ファージアス大陸を都市ごとにポイント攻略

右にファージアス大陸の、今回攻略する部分のマップを掲載した。ファージアス大陸のマップ上には各都市、神殿、坑道、水脈などのイベントに関する重要な場所が記入されている。マップ上のⒶからⒽまでの記号は各エリアでのイベントの地域を示している。この線で囲んだ部分が、そのエリアでの大体の行動範囲を示しているのでよく見てほしい。



⇧ファージアス大陸を都市ごとに見ていこう



AUTOモード活用法

フィールドやダンジョンの壁に接して往復するようにテープでパッドを固定する。半日ぐらいいすると、レベルが約30ぐらい上がっている。敵を倒すと魔法の素のアカシックが補充されるので、AUTO　TYPEをAにして魔法を使わせると便利。



⇧AUTOモードにして、このような場所を往復させよう

A サマルカンサでのイベント

アティマを操作して長老の話を聞きに行くと、メビウスの輪をもらえる。これで英雄神殿の結界を破ることができ、中に入ることができるようになる。ディメオラを復活させたら、長老の館に戻る。それから浮遊城に行くと、ディメオラだけになるので一度、長老の館に戻る。その後はレベルをしっかり上げてからアレフキャンプに行こう。

長老の館でメビウスの輪入手



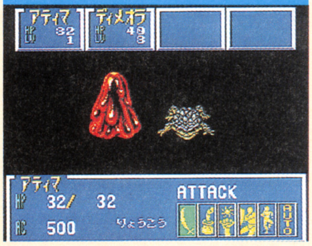
⇧長老の館に行って、長老から話を聞き、メビウスの輪をもらおう

英雄神殿に行く



⇧英雄神殿に行き、伝説の勇者ディメオラを復活させよう

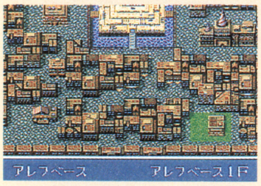
この周辺の敵は弱いので安心



⇧このエリアに出る敵は、強くないので気絶することはないだろう

B アレフでのイベント

アレフキャンプからアレフベースに移動するとき、シド、カトゥン、サテラの3人に出会う。アレフベースに行き、街をいろいろまわってみよう。中にはストーリーに重要な会話をする人がいる。それからギメル王に会いに行こう。次にアレフ旧市街地に行くことになるので、ギルドに行って装備を整えておこう。特にサテラには、ウィップを必ず装備させておくこと。ウィップは敵をグループ単位で攻撃できるお得な武器だ。アレフ旧市街地の2階でホログラムを入手し、キャンプにいる男に渡そう。すると、サイバースコープをくれる。これを使うと壁の奥にある見えないルートが見えるので、さらに地下に行く。するとボスキャラ、ラディが核爆弾をセットしているので解除に向かう。

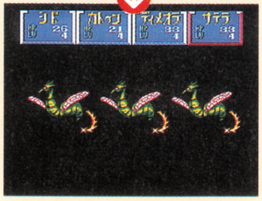


⇧アレフは大陸一番の大都市だ

ウィップは便利な武器



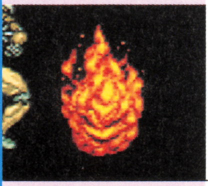
⇨剣舞ギルドでサテラにウィップを買ってやろう



⇦敵グループを一度に攻撃してくれるのだ

強敵との戦い方

炎のエレメント



こいつが出現したら速攻で直接攻撃する

ノッツォ



フレイムーの魔法を使って攻撃しよう

ヘパイスト



火系の魔法に耐性があるので直接攻撃する

HOW TO? 旧市街地に入るには

旧市街地に入るためにはまず、ギメル王と話さなければならない。ギメル王と話すには、バーにいるガセネタボビィと会話をして、次に軍事ブロックにいるモビルモンローと会話をするとギメル王と会見できる。そうすれば旧市街地に入れる。



⇨ガセネタボビィはバーにいる



⇦モビルモンローは軍事ブロックにいる

C ラログスでのイベント

アレフキャンプ2を通り抜け、ラログスに向かう途中に浮遊城が待ち構えているが、最初は入れない。あきらめて、ラログスに行こう。すると入口でラディが待っている。ラディとはすぐさま戦闘に入るので、魔法やアイテムで体力回復を十分に行ってからラログスに入ろう。ラディとの戦闘に勝利すると、ストーリー上、カトゥンと別れることになる。ラログス城に行ってタレスと話すとゲートキーをくれるはず。これで浮遊城に侵入可能になる。このときはディメオラとシドの2人だけなので、全体的な攻撃力はかなり低くなってしまっている。ある程度、フィールドでレベルアップしておかないと浮遊城の敵キャラに勝つことは困難なので注意しよう。浮遊城に入ったら地下1階に降り、ゾフと戦い牢の鍵を入手して捕らわれたアティマを助けよう。その後ラログス城に戻って、タレスと会話すると、ヘズラ坑道に行って行方不明のカイ王を救出してきてくれと依頼される。ヘズラ坑道の内部にいる魔神将軍ツァゴールを倒せばこのエリアでのイベントは終了する。

ボスキャラ攻略法

ラディ



魔法攻撃はまったく効かないので、直接攻撃しかない

浮遊城の強敵攻略法

ソドム



こいつに対しては、魔法は効かないので直接攻撃あるのみだ

ゾフ



HPもかなりあるのでディメオラは魔法攻撃をしよう

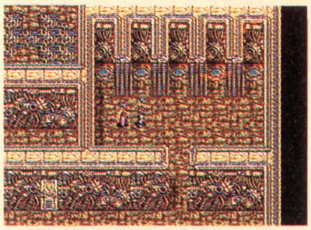
ヘルバルーン



ゾフよりもHPが高いが、基本的にはゾフと同じ倒し方だ

HOW TO? 音楽が流れる扉の開け方

地下1階で牢の鍵を入手し、アティマを助けるため2階に登ると、開かない扉が行く手をふさぐ。開け方のヒントは、扉に触ると一定のメロディが鳴ることだ。扉の斜め上を見ると、青い円が5つ並んでいる部屋がある。その青い円を右から数えて2、3、1の順番に踏むと扉と同じメロディが流れ、扉が開くという仕掛けになっているのだ。



右から数えて2、3、1の順番で踏んでみよう

D リガーンでのイベント

ラログスでのイベントが終わったら次のエリア、リガーンに行く。リガーンはラログスの西にある。まず、キャンプにいるカトゥンに話しかけると、ラディが出てきて地下ドックにいるシザーあての手紙をくれる。次に地下ドックに行きシザーと話し、ラディからの手紙を渡すと、トラク残骸地帯でキューブを取ってくるよう頼まれる。キューブを取ってきてシザーに渡すと、ボライオスをリガーンの船着場に用意してくれるので取りにいこう。これで海洋へと乗り出すことが可能になる。まずは、ルーを目指そう。

まずラディに会おう



カトゥンと話していると、ラディがやってくる



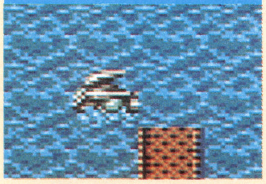
ラディからシザーあての手紙がもらえる

キューブ入手



トラク残骸地帯でキューブを発見できる

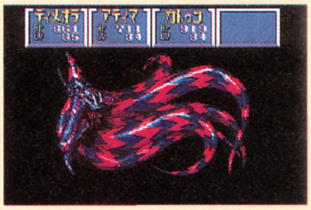
ボライオス発進！



ついにボライオスを入手することができた

HOW TO? 陸の孤島ルーへ行くには

初めは陸上からは行けないので、ボライオスを使ってリガーンから北上しなければならない。途中、ボスキャラのラダミアンと戦闘になるので、HP、アカシックには十分注意しておこう。一度訪れればワープルームも利用できる。



倒さないとルーには行けない

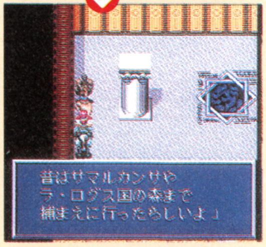
E ルーでのイベント

ルーに渡って、まず最初に行わなければならないことは、モロウ家に行くことだ。ここには川を渡れるプーカの成体が1匹だけ生き残っており、このプーカをもらうために、子供のプーカの雄と雌をそれぞれ捕まえてこなければならない。ワープルームに行くとサマルカンサ、ラログスの森に生息していたという情報が聞けるので、それを頼りに探しに行こう。サマルカンサとラログスには、同様の型をした森があるので、そこに行けば見つかる。見つけたらモロウのところに持っていこう。プーカを入手できる。これで隣のエリアのエリュシナーに行ける。

プーカを入手するために



まずモロウ家に行って、モロウと話そう



ワープルームで思わぬ情報が手に入る

サマルカンサ周辺の森



サマルカンサから南下すると、この型の森がある

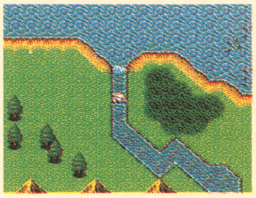
ラログス周辺の森



ラログスから南東に行くと、同様の森がある

HOW TO? プーカを入手すると？

プーカを入手したあとは、エリュシナーにいくことができる。エリュシナーで手に入るパワー餌をやることによってプーミンになり、幅の広い川でも移動可能になる。さらにラグレアで手に入るプートンの実をやるとプートンになり、浅瀬での移動も可能になる。このことによりパーティの行動範囲が広くなる。



最初は小川だけだが、ドンドンパワーアップ

F エリュシナーでのイベント

ルーからプーカに乗って東に移動すると、エリュシナーがある。エリュシナーは、ボスキャラのモラッシュが城を占領しているので、体力を回復してから城に入るのがいいだろう。途中、城の中でプーカをプーミンにするパワー餌を入手することができるので、必ず取っておくようにしよう。モラッシュを倒すとエリュシナー城主にドーバイム神殿を解放してくれと依頼されるので、それを達成したらルーのモロウ家に戻り、パワー餌を渡そう。これにより、プーカはさらに行動範囲が広くなるプーミンになり次の都市、キールに行けるようになる。

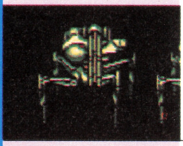
手ごわいザコキャラの攻略法

ガドヘッド



こいつには魔法攻撃は無効。直接攻撃をしよう

スナッチャー



自分で体力回復するので、速攻で倒そう

ソドムティーラ



HPがかなりあるので集中攻撃で倒そう

こいつをカモにしよう



HPが少ないのに、経験値、アカシック、お金が多い

ボスキャラ攻略法

モラッシュ



魔法無効のうえ、体力回復するので、レベルを上げて直接攻撃する

HOW TO? ドーバイム神殿攻略法

この神殿の中の移動は、青い円のワープを利用して行う。しかし、神殿に入るとすぐに魔戦将軍のウィノナが登場して追いかけっこが始まるのでそれを追って行けば、行く先がほとんど1本道のようなルートなので迷うことはない。



魔戦将軍のウィノナを見失わないように追いかけていこう

G キールでのイベント

エリュシナーから南西の方向にキールがある。キールでも城が占領されているので、玉座に行き、ボスキャラのトーテムを倒そう。次に民家Bに行き、そこで道化の壺を入手する。この壺はディメオラにとって重要な関わりがあるイベントアイテムだ。これを持って地下水脈に行き、聖なる泉の水を酌んできて、キール城にある泉に行こう。きっと、ディメオラの正体に関する情報が聞けるはずだ。これで、キールでのイベントが終わるのでラグレアに移動しよう。ラグレアはキールから南東の場所にある。ラグレアに着くと、門の前でアイアゴという敵キャラが待っている。アイアゴは1回の攻撃でパーティ全体に攻撃をしてくる。さらに、連続攻撃もあるのでフィールドでレベルを上げておかないと、いつまでもラグレアには入れないので注意しよう。ラグレアに入ったらユンナに会いに行き、プーミンをプートンにできるプートンの実をもらおう。

こいつをカモにしよう



ほかの敵に比べ、経験値、お金、アカシックが平均的に稼げる

ボスキャラ攻略法

トーテム



HPが高いので苦戦を強いられる。体力回復アイテムを十分に用意して戦おう

メアー



風、雷系の魔法に耐性がある。炎系の魔法や直接攻撃で戦おう

HOW TO? プートンの実を入手する

プートンの実は唯一、ラグレアに住んでいるユンナが持っている。しかし、ユンナはプートンの実をくれない。民家Bに行くとニルがプートンの実をくれないわけを教えてくれる。しかも原因はどうやらルーにいるモロウにあるらしい。早速、ワープルームを使ってモロウを連れてくる。そうするとやっとプートンの実をもらうことができるのだ。



ルーからモロウを連れてこよう

H シナンでのイベント

プートンでラグレアからキールを通り抜け、西に進むとシナンがある。シナンはすでに邪皇帝軍により滅ぼされており、街には誰もいない。しかし、コンピュータのデータが残っているので、パーティにいるサッドネスに読み取ってもらおう。ディメオラについての情報が得られる。また、シナン地下遺跡に行くと、リガーンの地下ドックにいるシザーが欲しがっていたメガ・カノンのデータベースが手に入れられる。さらに、地下遺跡の最下層には獣神兵ゴームがいて、真のディメオラであることを証明せよといわれる。まず、リガーンの地下ドックに行き、ボライオスにメガ・カノンを搭載してからベリアゴンに潜入する。ベリアゴンの動力機関を破壊したあとミーロスと戦う。今度は浅瀬も渡ることができるプートンに乗って、聖なる神殿に向かおう。そこで属ディメオラと戦い融合したのち、再びシナン地下遺跡へ行く。融合して青年の姿になったディメオラは、ここでやっとゴームを手に入れることができる。

獣神兵ゴーム入手！



ついに獣神兵ゴームを手に入れることができた

ボスキャラ攻略法

ミーロス



自動回復し、連続攻撃を仕掛けてくるので強力な武器、武具を装備して対抗しよう

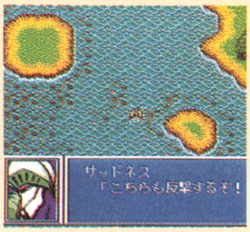
属ディメオラ



ボルト2とヒール2を操るので要注意。雷、氷系以外の魔法を使おう

HOW TO? ベリアゴンの潜入方法

邪皇帝軍の戦艦ベリアゴンは、メガ・カノンを装備したボライオスによって、初めて潜入することが可能になる。メガ・カノンの設計図は、シナンの地下遺跡のコンピュータに記録されているので、これを入手しリガーンのシザーに取り付けてもらえば、ベリアゴンの砲撃にひるむことなく反撃することができる。



ウルティ・カノンを装備したボライオスで反撃

アタックスペシャル
ATTACK SPECIAL

ビクター音楽産業

Theron's Quest
Dungeon Master
ダンジョン・マスター　セロンズ・クエスト

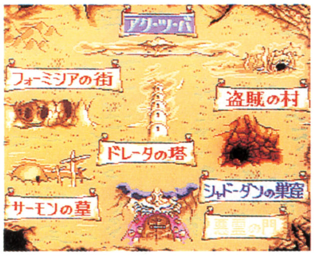


CD	スーパーCD-ROM²専用
	9月18日発売予定
	8200円(税別)
	ロールプレイング
	バックアップメモリ

7つの至宝を取り戻し、祭壇に安置しよう。5つのシナリオでの目的達成のためのマップ&攻略だ。

7つの至宝を取り戻すための3つのポイント

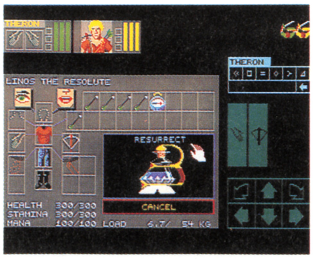
7つの至宝を取り戻し、ゲームをクリアするためには、各ダンジョン内のトラップをクリアするほかにも3つの重要なポイントがある。それは、パーティの編成、敵との戦闘、アイテムの入手だ。どれもゲームの目的達成のためには必要不可欠なものだ。その3つのポイントについて解説していこう。



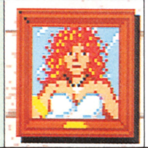
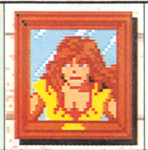
シナリオ選択画面だ

ポイント① 魔法を使えるキャラでパーティを組もう

各シナリオの開始前の、パーティを組むときに、魔法を使えるキャラでパーティを組もう。魔法が使えないと、薬を作ることができず、攻撃方法も限定されてしまうからだ。マナの値で魔法が使える回数が決まるので、キャラを選ぶときは、右に挙げたマナの値の大きい4人のキャラから選ぶといいだろう。

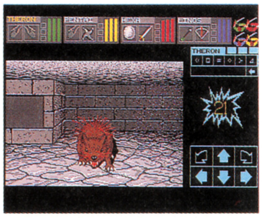


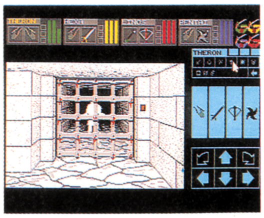
魂の部屋で仲間にしたい勇者を生き返らせるのだ

リノス		スタミナがあり、忍者と僧侶の能力が高い。クロスボウを装備
ペンタイ		ヘルスが非常に高く、火に対して強い。手裏剣と短剣を装備
ヘクサ		能力に特徴はないが、マナの値が高めだ。デルタの剣を装備している
メイラ		戦闘能力は0だが、魔法を使わせればこの人の右に出る者はいない

ポイント② 戦闘の基本はヒット&アウェイ

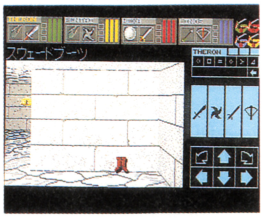
敵との戦闘は、接近戦の場合ダメージを与えたら、いったん後退するヒット&アウェイが基本だ。ただし、ピットのある場所での戦闘では、下に落ちないように気をつけよう。また、扉を開けるときは、扉の向こう側に敵がいる可能性があるので、ファイアー・ボールなどの攻撃呪文をあらかじめ用意しておこう。手裏剣や、矢を使った場合には、これらを回収することも忘れてはならない。


ダメージを与えたら、いったん後退しよう

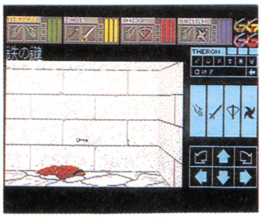

扉を開ける前に、攻撃呪文を用意しておく

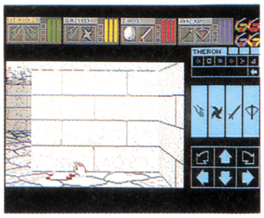
ポイント③ アイテムはよく探し、整理しよう

アイテムには、鍵や石などかなり小さなものも含まれているので、よく探すことが大切だ。また、巻物や防具を見つけたら、アイテムの重量制限をオーバーしないように、巻物は読み捨て、防具は装備して古い方は置いていこう。



装備からはずれた防具は置いていこう


小さなアイテムを見落とさないようにしよう


巻物も読んでしまえば用はない。捨てましょう

5つのシナリオのダンジョン攻略&マップ

このゲームでは、ダンジョン内に仕掛けられているさまざまなトラップのクリア法と、自分の現在位置を把握することが重要だ。「アク・ツ・バ」から「サーモンの墓」までの5つのシナリオのダンジョンのマップと、攻略データで解説していく。なお、至宝探しの楽しみを残すために至宝の配置された辺りのマップはわざと掲載していない。そこにつながる階段や通路に関しては？で示している。

アク・ツ・バ

このダンジョンでは、デフィアント・シールドを取り戻すことが目的だ。特に難しいところはないが、⑤のところは、扉にはさまれないようにすばやく移動しよう。

攻略データ❸



❸石を取るとピットが閉じるぞ

攻略データ

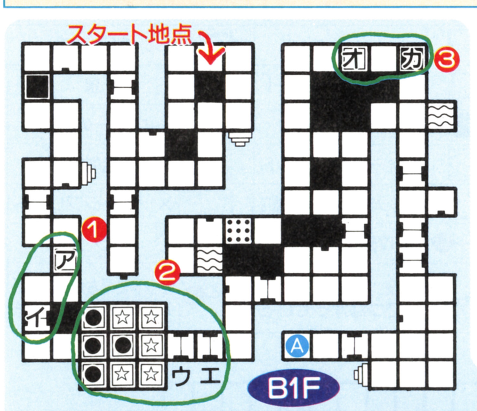
❶アに石を置くと、イの扉が開く
❷●に乗るとウの扉が、★に乗るとエの扉が開閉する
❸オの石を取り除くと、カのピットが閉じる
❹キのたいまつを取るとクの壁が消える
❺スイッチをケ、コの順に押して サ、シの扉を開けて急いで通りぬける（Ⓘ+方向キーで移動）
❻レバーを操作するとピットが開き、下に落ちる
❼ス、セに入ると後ろを向き、ソに入ると北を向く
❽プレッシャープレートに乗ると正面からファイアーボールが飛んでくる。スイッチを押せば止まる
❾タ、チ、ナ、ツ、ト、ニ、テの順にスイッチを入れるとヌに宝箱がワープする

フォーミシアの街

このダンジョンでは、タザ・グリーブを取り戻すことが目的だ。B3Fでは、B2Fで取ったマスターキーが必須アイテムになっている。トラップも複雑なので、攻略データをよく読んで欲しい。

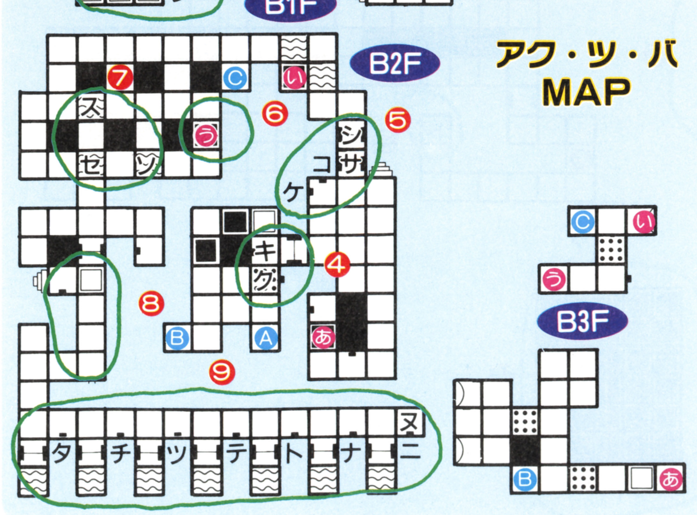
攻略データ

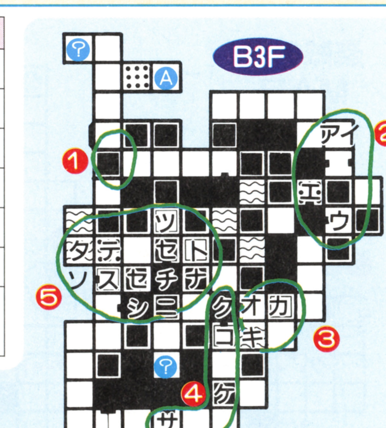
❶ファイアーボールで敵を倒すとピットが閉じる
❷アでエの壁を消し、イで鍵を使うと上のピットが、ウでフォースフィールドを消して、エで鍵を使うと下のピットが閉じる
❸オで鍵を使い、カの上に乗って南を向く。ファイアーボールが敵を倒すとキのフォースフィールドが消えたままになる
❹キのプレッシャープレートの上で、北を向いてからクで鍵を使うとケのピットが閉じる。コの上に石を置き、サの扉を開ける
❺スに石を置き、シで鍵を使うとセのピットが閉じる。ソのスイッチを押し、タのフォースフィールドを出す。チでカギを使い、すぐツに移動してテの壁を消す。ファイアーボールが曲がって自分に向かってきたら、トに移動。敵が死ぬとナのピットが閉じる。ツの位置から東に向かい、ファイアーボールの魔法を使い、敵を倒すとニのピットが閉じる
❻ヌの位置に立つと、目つぶしが発射される

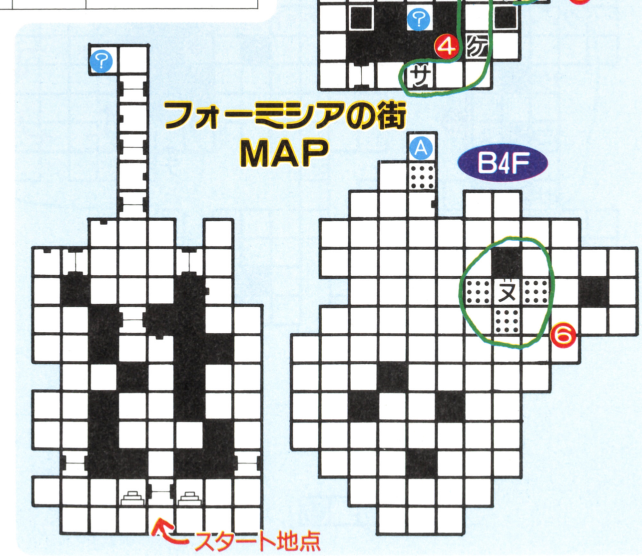


マップ上記号説明

	扉		消える壁
	プレッシャープレート		泉
	ピット（穴）		ヴィーの祭壇
	フォースフィールド		発射口
	スイッチ、レバー、鍵穴		メッセージプレート
❶〜❿	攻略データNo.	ア〜ヂ	トラップ
Ⓐ〜Ⓙ	階段　同じ文字どうしでつながっている	あ〜う	ピットに落ちたときにどこに行くかを表している

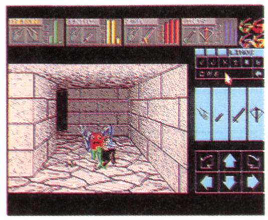






盗賊の村

このダンジョンでは、タザ・ヘルメットを取り戻すことが目的だ。ここでは、アイテムを盗み出す敵が現れる。盗まれてしまっても、盗んだ敵を倒せば取り返せる。

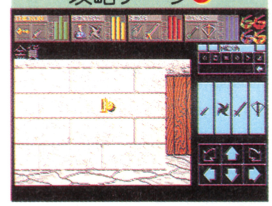


○盗賊「キグラー」だ。アイテムを盗まれるな

攻略データ

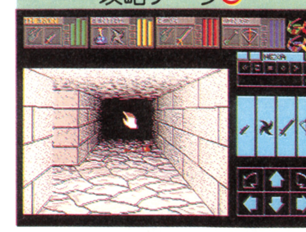
❶アに金貨を5枚入れるとイの扉が開く
❷ウのたいまつを取るとエの壁が消える
❸②にあるメッセージのとおりにダッシュで通り抜けよう
❹カ、キ、クの順にスイッチを押し、ケ、コ、サの扉を開けて、一気に通りぬける。シ、スは矢印の方向にしか通れない
❺セに落ちているアイテムは、左側から回っていかないと取ることができない。一度この部屋に入ると、ヴィーの祭壇に置いてある金貨とルビーの鍵を取るまで出られなくなる
❻この部屋のプレッシャープレートに乗ると、矢印のようにフル爆弾が飛びまわる。チのスイッチで扉を開けると中から敵が出てくるので、ソのレバーでタのフォースフィールドを消して、フル爆弾をたたきこんでからこの敵と対決しよう
❼ツに物を投げるとピットが閉じて、扉が開く
❽③のオのピットに落ちるとこの場所に来る。じっとしていると、さらにここのピットにも落ちてB2Fのあに行く
❾トのフォースフィールドに入るとスタート地点にワープする
❿開いているピットが変わるので、矢印のラインのピットが閉じている間に一気に通り抜けよう

攻略データ❶



○金貨を5枚入れると右の扉が開く

攻略データ❺



○アイテムは左側から回って取る

攻略データ❷



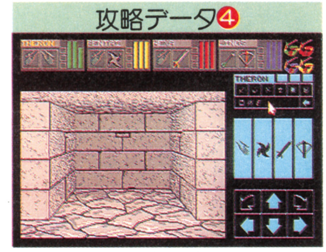
○たいまつを取ると右にある壁が消える

攻略データ❻



○メッセージプレートに書かれている火の渦とは…

攻略データ❹

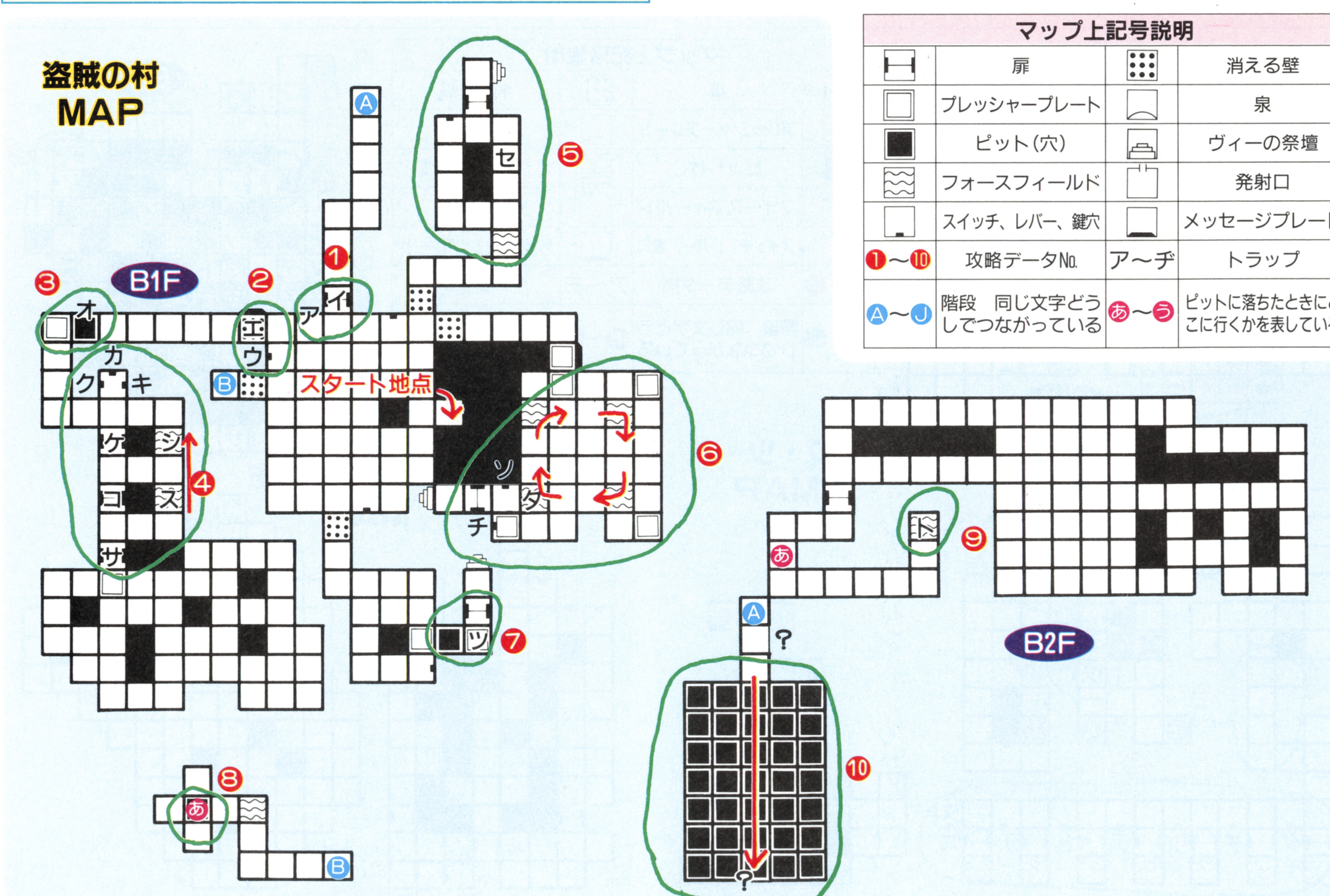


○3つあるスイッチで扉を開ける

攻略データ❻



○なんとフル爆弾が部屋の中を飛び回っているのだ



マップ上記号説明			
	扉		消える壁
	プレッシャープレート		泉
	ピット(穴)		ヴィーの祭壇
	フォースフィールド		発射口
	スイッチ、レバー、鍵穴		メッセージプレート
❶〜❿	攻略データNo.	ア〜ヂ	トラップ
Ⓐ〜Ⓙ	階段　同じ文字どうしでつながっている	あ〜う	ピットに落ちたときにどこに行くかを表している

ドレータの塔

このダンジョンでは、タザ・ブーツを取り戻すことが目的だ。B7Fには、稲妻の剣があるので、最初にこのアイテムを取ってからタザ・ブーツを探しにいこう

攻略データ❺



巻物のとおりに、行動すれば道は開ける

攻略データ

❶アの扉を開けるには、それぞれの扉の前のイのプレッシャープレートの上に敵を誘導する

❷ウの穴全てに青い宝玉を入れると扉が開く

❸オに乗るとエ、カのピットが開く。クに乗るとキ、オ、ケのピットが開く。サに乗るとセ、ソ、タ、チの扉が開いて敵が出てくる。シのスイッチを押すと、ス、ケ、カのピットが閉じる。ツのスイッチを押すとテのピットが閉じる

❹ニの扉を内側から開けるときはトに石を置き、ナの上に乗る

❺ヒ、フ、ヘ、ホのピットは、それぞれヌ、ネ、ノ、ハのレバーで閉じ、マ、ミ、ム、メの上に乗ると開く。ヘはモで閉じる

❻ヤでユの壁が消える。ヨを押すごとにラの壁が交互に消える。リでルの壁が消える。レでロの壁が消える

❼ワに乗るごとにンの扉が交互に開閉する。ガの場所でギの扉が開閉する。グの場所でゲの扉が開閉する。ゴの場所でザの扉が開閉する。ジの場所でズの扉が開閉する。ゼの場所でゾの扉が開閉する。ダの場所でヂの壁が消える。ヅでデの扉が開く

サーモンの墓

このダンジョンでは、ソウル・ケージを取り戻すことが目的だ。ここは、ピットの数が非常に多いので気をつけよう。もし落ちてしまったら、現在位置を確認しよう。

攻略データ❷



タイミングよく通り抜けよう

攻略データ❶



フォースフィールドに向かって石を投げる

攻略データ❸



ここを通るときは、立ち止まるな

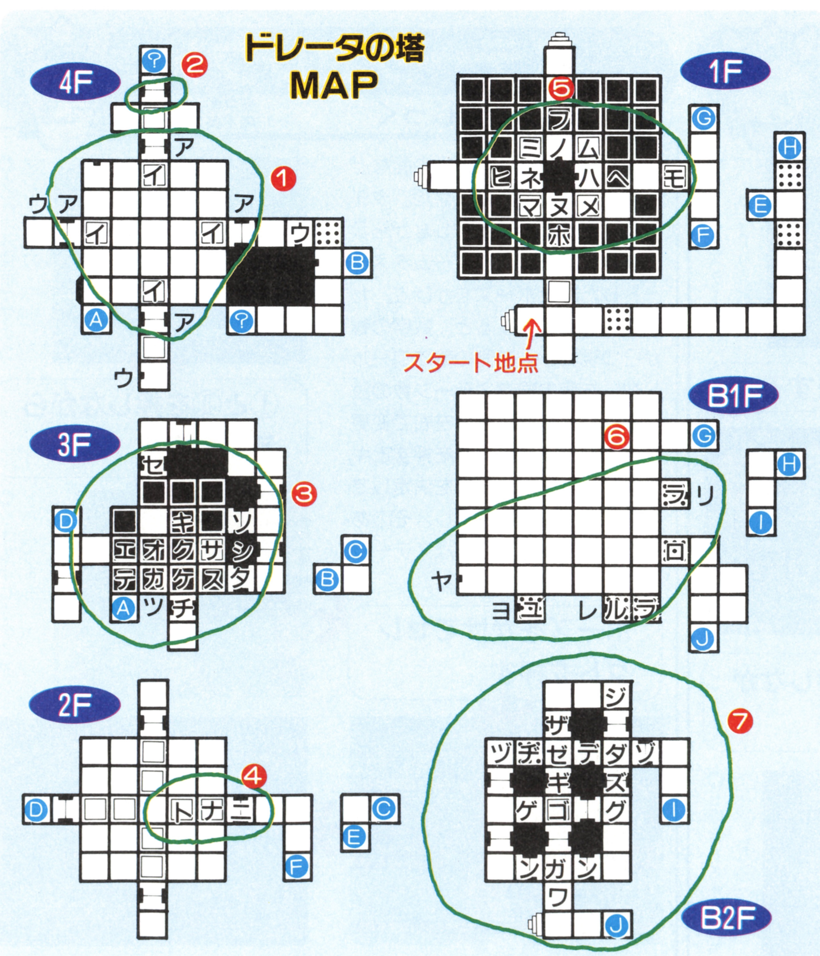
攻略データ

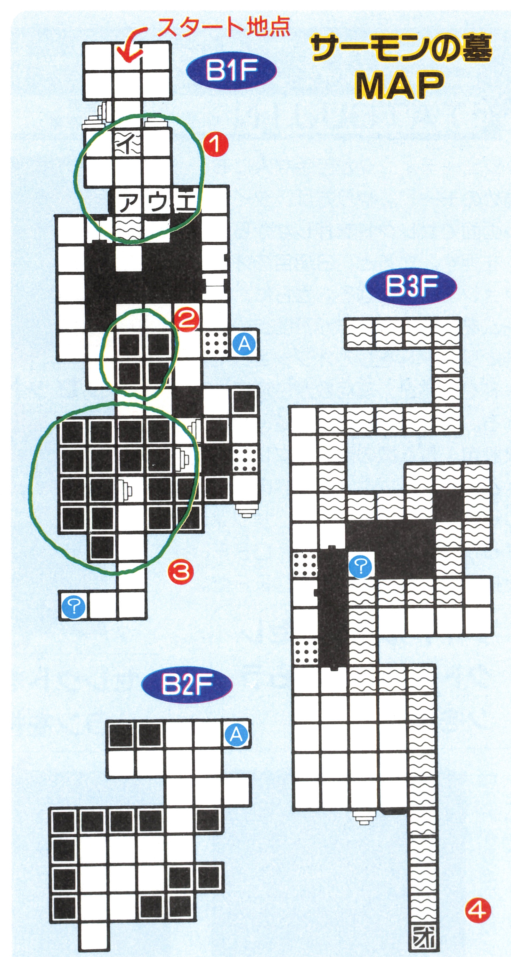
❶スタート地点の近くにある石をアの場所からイのフォースフィールドに向かって投げて、ウのプレッシャープレートの上に移動すると、エの扉が開く

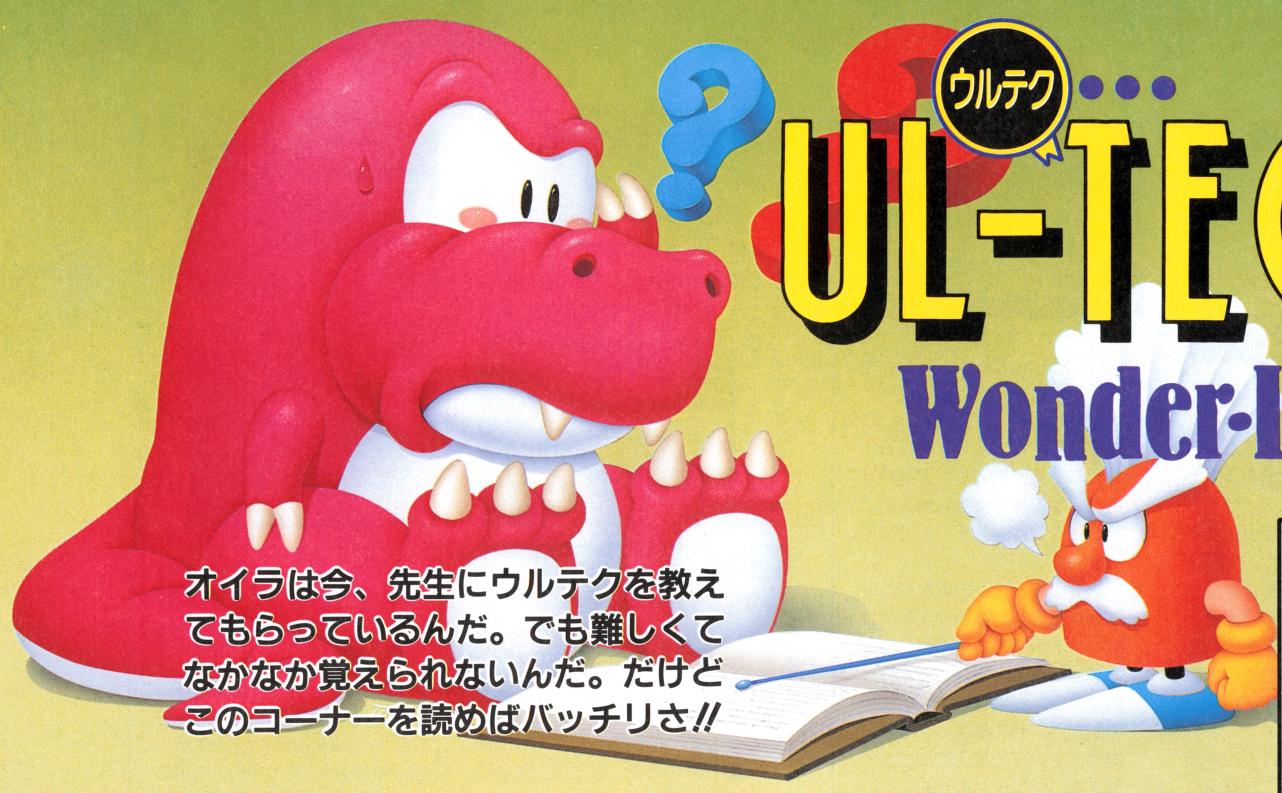
❷4つのピットのうち、1つが順番に開くので、タイミングよく通り抜けよう

❸自分の後を追うようにピットが開くので、立ち止まってはいけない。アイテムの回収も急いでしよう

❹このフロアのメッセージには、「滝」と書かれている。フォースフィールドに沿って流されてしまうのだ。オのピットに落ちるとスタート地点に戻る







ウルテク… UL-TECH Wonder-Land

オイラは今、先生にウルテクを教えてもらっているんだ。でも難しくてなかなか覚えられないんだ。だけどこのコーナーを読めばバッチリさ!!

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

2つのオプションモード 5

TATSUJIN

広島県 野田憲孝

シューティングが苦手な人にお勧めのモード。やり方は、タイトル画面でセレクトを押しながらランを押す。すると、3項目のオプションモードになる。さらに、ゲームを始め、スコアが7100点のときにリセットをしてオプションモードを出すと、項目数が9項目になる。内容は、難易度設定、自機数設定、ボム数の設定、クレジット数の設定、エクステンドの点数の設定、BGMセレクト、サウンドセレクト、連射のON、OFF、縦長画面切替えのON、OFFだ。

タイトル画面でセレクトを押しながらランを押す



これが普通のオプションモードだ



ゲームをスタートして、7100点取る

リセットをする



タイトル画面で下のコマンドを入力する

セレクトを押しながらランを押す



9項目あるオプションモードになる

ステージセレクト 4

ぽっぷ'nまじっく

東京都 黒木英之

なかなか進めない後半の面などを簡単に楽しむウルテクだ。タイトル画面でⅠとⅡを押しながらランを押す。そして、ゲームをスタートしたあとポーズをかけて、セレクトを押す。すると、数字の輪が2つ現れる。左側の輪でワールド数、右側の輪でステージ数の設定を行う。方向キーの左右で変更し、Ⅰで決定でき、Ⅱを押すとキャンセル。ワールド数を決定してからステージ数を決定し、そのあとランを押すと、好きなステージからゲームを始められる。



タイトル画面で下のコマンドを入力

ⅠとⅡを押しながらランを押す

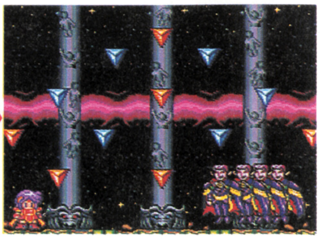


ゲーム中に左のコマンドを入力する

ポーズをかけてセレクトを押す



左右の輪で設定をしよう



いきなりこんな敵とも戦えるぞ

 イラスト／等々力　充

不老不死のキャラを作る 5

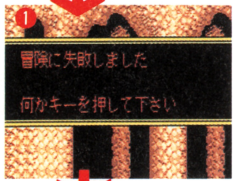
ソーサリアン

福井県
濱口泰平

愛着を持ったキャラクタをいつまでも使うことができるウルテク。やり方は、不老不死にしたいキャラの歳を「時間を進める」で、右の表の年齢まで成長させる。そして、そのキャラを冒険に出し、わざと死なせてしまい、再び「時間を進める」を使って、キャラの死後20～29年を経過させてセーブする。このときキャラの復活に必要な210GOLD以上のお金を用意しておこう。次に、ほかのキャラを魔法使いの家に行かせ、死んでいるキャラを生き返らせてもらう。復活の成功率は10%だけなので失敗したら、さっきセーブしたデータをロードして、何回もやり直そう。復活に成功すると、復活作業の副作用で寿命が250歳になって生き返る。次に、そのキャラをもう一度死なせて、同じ手順を繰り返す。2回目の復活に成功すると、副作用で不老不死になる。このあと、RESURRECTの魔法でこのキャラを若返らせて道場で修行をしよう。最後にレベルを上げれば、スーパーキャラの誕生だ。

不老不死にしたいキャラを下の表の年齢まで成長させる

ファイター	60歳以上
ウィザード	60歳以上
ドワーフ	100歳以上
エルフ	200歳以上



⭘冒険に出て、このキャラをわざと死なせてしまう



⭘キャラが死んでから、20～29年間、時間を進めよう



⭘データをセーブしよう



⭘生きているキャラに魔法使いの家に行かせよう

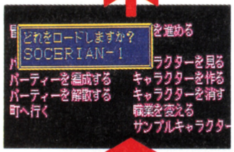


⭘死んでいるキャラを生き返らせてもらう

失敗すると…



⭘復活に失敗すると、灰になってしまうぞ



⭘さっきセーブしたデータをロードしよう

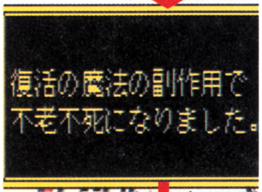
④に戻る

成功すると…



⭘復活に成功すると、復活作業の副作用で、寿命が250歳になる

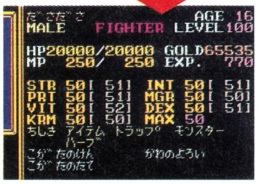
①～⑤の手順をもう一度繰り返す



⭘2回目の復活で、ついに不老不死になるぞ



⭘魔法で若返ったら、道場で修行を積もう



⭘レベルを上げてスゴイキャラにしよう

ウッドが必ず会心の一撃！ 3

ロードス島戦記

福岡県
平本しげき

敏捷性は高いが攻撃力の低めなウッドに、必ず会心の一撃を出させる方法だ。やり方は、戦闘が始まったら、ウッドを敵にぴったりとくっつけてしまう。そして、2回続けて防御させよう。するとなぜか、2回目の防御のときにウッドが姿を現して、敵に攻撃をする。このときの攻撃が必ず会心の一撃になるのだ。



⭘ウッドを敵にくっつけてしまおう



⭘2回続けて防御をしよう



⭘2回目の防御のとき、いきなり姿を現して…



⭘なんと攻撃をしかけて、会心の一撃を出すのだ

ディードが必ず会心の一撃！ 3

ロードス島戦記

宮城県
今西誠

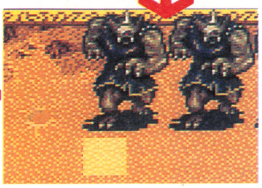
すべての能力値が高めなディードに、魔法を使わせて必ず会心の一撃を出させるウルテクだ。戦闘中ディードに補助系魔法のブリンクを使わせて、敵にぴったりとくっつく位置にディードをワープさせる。すると、ディードが敵の目の前にワープすると同時に、その敵に対して攻撃をする。このとき必ず会心の一撃が出るのだ。



⭘ディードのコマンド入力のとき、魔法を選ぶ



⭘ブリンクの魔法を使う



⭘敵の目の前にワープすると…



⭘ディードが会心の一撃を出すぞ

おまけ戦闘モード 4

ロードス島戦記

東京都
松崎靖

戦闘のみが楽しめるモードが隠されていた。やり方はゲームをクリアして、エンディング終了後の、ｆｉｎと表示された画面で、右を押しながら①を押す。すると、ターバのマップ画面になる。そして、広場へ行ってキャンプを張ると、通常のキャンプの項目にはない、おまけの項目が一番下に出ている。ここを選ぶと、23種類のボス戦闘、15種類の地上戦闘、14種類の迷宮戦闘、７種類の福袋戦闘をすることができる。特に、福袋戦闘では、「力士」「あれ」「なに」などのユニークな敵との戦闘を楽しむことができるぞ。



この画面で下のコマンドを入力

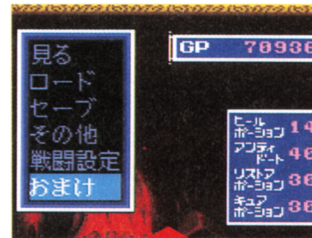
右を押しながら①を押す



この画面に切り替わるので広場へ行こう



広場に来てから、キャンプを張ってみると…



キャンプの項目の一番下に、おまけが現れる



おまけモードのタイトル画面は、２種類あるぞ



４種類の戦闘のモードがある。好きなモードで遊んでちょうだい

ボス戦闘



ゲーム中の23種類のボスと戦える

地上戦闘



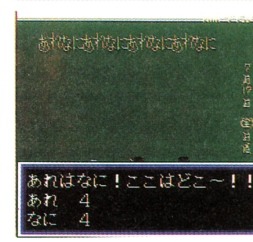
地上での敵との戦闘ができるぞ

迷宮戦闘



迷宮内にいる敵と戦うことのできるモードだ

福袋戦闘



ここに出てくる敵は、変なヤツばかりだ

隠し通路で大金持ち 2

ロードス島戦記

新潟県
松尾満

ゲームの序盤で大金を手に入れる方法を教えよう。場所は帰らずの森にあるダークエルフの屋敷の中だ。１階の写真Ａの位置の壁が隠し通路になっているのだ。壁をすりぬけたあと、下の方の草むらを調べると隠し階段がある。ここに入ると中に宝箱があり、2550ＧＰ入っている。

写真Ａ。ダークエルフの屋敷の１階の左側の壁を調べていこう





壁をすり抜けたあと、下の方の草むらを調べると隠し階段がある



階段を降りると、2550ＧＰの入った宝箱があるぞ

Ｆ１マシンがＣカーになる 2

F1 CIRCUS SPECIAL

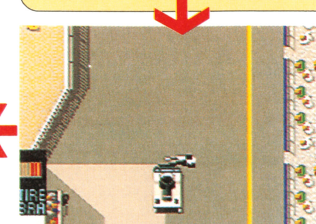
大阪府
浜野友和

いつもと違った気分でこのゲームを楽しめる、車体を変更するウルテクだ。やり方は、テストドライブモードのセッティング画面で、セッティング終了後にＥＸＩＴにカーソルを合わせ、左とランを押しながら①を押し続ける。すると、Ｆ１マシンが全てＣカーになってしまう。



ＥＸＩＴにカーソルを合わせ、コマンド

左とランを押しながら①を押し続ける



出てくる車が、Ｆ１マシンからＣカーに変わってしまうぞ



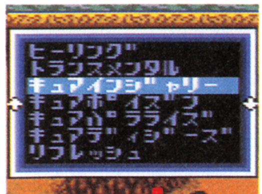
ル・マンのサーキットが入っていればよかった!?

タダでLP&MP回復 3

ロードス島戦記

岐阜県
小島雅史

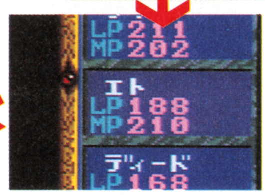
酒場に宿泊せずに、最大までLPとMPを回復させる方法があった。やり方は、LPが減ってきたらエトの魔法で治療を行う。LPを回復させたらキャンプを張る。すると、MPが回復する。ダンジョン内では、1回のキャンプでは少ししか回復しないが、フィールド上では、1回キャンプを張ればMPが全回復する。ダンジョン内の場合、場所を変えてキャンプを張り、続けて回復させよう。このとき、移動距離が長いほどMPの回復する量は大きい。



エトの魔法で、仲間全員の治療をしよう



全員の治療を終えたら、キャンプを張ろう



キャンプを解除するとMPが少し回復



今度は場所を変えてキャンプを張れば…



これでエトのMPも全快するぞ

能力アップパスワード 3

ドルアーガの塔

茨城県
アゲラス

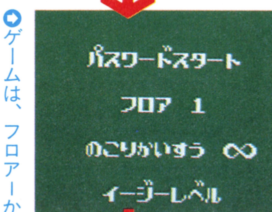
最初から有利な状態でゲームを始められる方法だ。パスワードを「PQ7EP QXA7Q 7A5A6」と入力する。すると、勇気の値が99、ギルの装備が初期状態で、フロア1からゲームがスタートする。



写真のようにパスワードを入力する



勇気の値が、最初から99もあるぞ



ゲームは、フロア1からスタートするぞ



自分の好みに合わせて、勇気の値を振り分ければ、楽にゲームを進めることができる



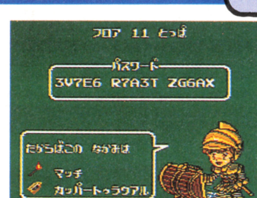
ギルの装備や持ち物は、初期状態でスタートする。つまり、ふつうにゲームを始めたときと同じだ

楽々アイテム増殖法 3

ドルアーガの塔

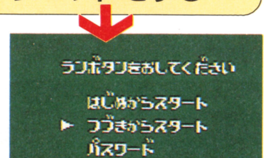
愛知県
鶴田和仁

アイテムをどんどん使って進みたいときに便利な方法だ。イージーモードかノーマルモードでゲームを始め、宝箱を取り、フロアをクリアしたらリセットをする。そして、「つづきからスタート」を選び、さっきクリアしたフロアからゲームを始める。すると、宝箱やスペシャル宝箱をまた取ることができるのだ。この方法で、7つまでアイテムを増やせる。しかし、武器などの1つしかないアイテムの宝箱は、2回以上出せない。

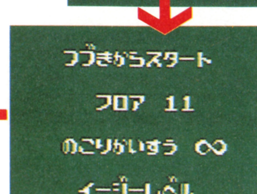


宝箱を取ったら、フロアをクリアしよう

リセットをする



「つづきからスタート」を選ぼう



さっきクリアしたフロアを選ぶ



アイテムは7つまで増やせるぞ

UL-TECH 募集

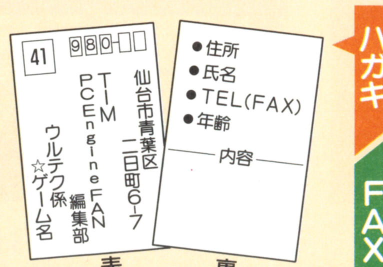
マニュアルや他誌に載っていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。同じウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く届いた人を採用するぞ。採用者には、ランクによって2000円～10000円の謝礼を進呈。

●キャラクタに名前をつけてください

前号から新しくなったタイトルイラスト。前号に続き今号でも、キャラクタ2匹の名前を募集します。ハガキに、恐竜と先生のどちらのキャラの名前かをハッキリと書いて、下のあて先の「キャラの名前係」まで送ってください。どちらか片方の名前だけでも結構です。採用者には記念品を差しあげます。どんどん応募してください。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係orキャラの名前係



FAX

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

CALENDAR 新作発売

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
9						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

9月 SEPTEMBER

9日	○TRAVEL エプル ★日本テレネット／6980円
11日	○F1チームシミュレーション プロジェクトF ★日本テレネット／6980円
18日	●ゼロウイング ★ナグザット／7800円
18日	○ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト ★ビクター音楽産業／8200円
22日	○エグザイルII 邪念の事象 ★日本テレネット／7200円
25日	○WIZARDRY V ★ナグザット／7400円
25日	○コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ ★日本テレネット／7600円
25日	■炎の闘球児ドッジ弾平 ★ハドソン／6500円
25日	○LOOM ★ビクター音楽産業／8000円
29日	○シェイプシフター 魔界英雄伝 ★ビクター音楽産業／7400円

10月 OCTOBER

1日	◐YAWARA／ ★ソフィックス／6900円
2日	■激写ボーイ ★アイレム／7000円
2日	●スターモビール ★ナグザット／6800円
2日	◐らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流／ ★日本コンピュータシステム／7200円
9日	○ザ・プロ野球SUPER ★インテック／6800円
9日	○スライムワールド ★マイクロワールド／7200円
10日	◐クイズ殿様の野望 ★ハドソン／6200円
10日	■パワースポーツ ★ハドソン／6500円
23日	○キアイダン00 ★日本テレネット／未定
23日	○銀河お嬢様伝説ユナ ★ハドソン／6800円
30日	■ファイヤープロレスリング3 Legend Bout ★ヒューマン／7900円
下旬	○ゴッドパニック 至上最強軍団 ★テイチク／6800円
下旬	○SNATCHER ★コナミ／未定
予定	■テラクレスタII ★日本物産／6900円
予定	●横山光輝 真・三国志 ★ナグザット／8800円

11月 NOVEMBER

20日	○シムアース ★ハドソン／6800円
上旬	○超兄貴 ★日本コンピュータシステム／7200円
下旬	○TECMO WORLD CUP スーパーサッカー ★メディアリング／7800円
下旬	○フォーセットアムール(仮称) ★ナグザット／未定
下旬	○メタモジュピター ★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
下旬	○レミングス ★サン電子／7200円
予定	○PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA ★データウエスト／未定
予定	●スノーブラザーズ ★ナグザット／未定
予定	○断層都市ストレイロード ★アイ・ジー・エス／未定
予定	○ブランダーズ ★アイ・ジー・エス／未定
予定	○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー／未定

SUPER 先取りソフト情報!

●ナグザットからスーパーCD-ROM²の新作が発表／ ファミコンからの移植となる『ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会』だ。おなじみ熱血高校のメンバーが、町中を舞台にパンチ、キックなんでもアリの変則運動会を繰り広げるアクションゲーム。マルチタップをつなげば4人同時プレイも楽しめる。



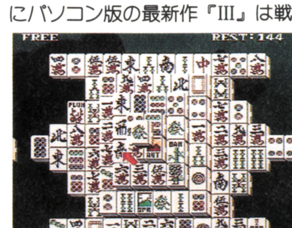
⬆ナグザットの新作『ダウンタウン熱血行進曲～』の画面写真だ

●アスク講談社からの新作情報は、『上海III ドラゴンズ アイ』。麻雀牌を使ったパズルゲームだ。PCエンジンではハドソンから前2作が発売されていたが、今回はアスク講談社からリリースとなる。CDならではの演出として、十二支の名がついた面をクリアすると12人の干支ギャルが登場。面クリアのごほうびに微笑みかけてくれる。そして『上海III～』の最大の特徴は、2人から5人までのバトルモードが追加されたことだ。もちろん1人でもコンピュータと対戦が可能となっている。



⬆おなじみのメンバーが大活躍。でもこんなとこ通っていいのかなあ!?

●シミュレーションファンに朗報／ 光栄から『三國志III』の移植が発表された。発売時期は未定。『三國志』シリーズは『信長』シリーズと並んで同社の看板となっている。ちなみにパソコン版の最新作『III』は戦闘システムが大きく変更。外交面のコマンドなども強化されている。また『信長の野望 武将風雲録』のPCエンジン版画面写真を初公開。こちらも発売が待ち遠しいところだ。



⬆『上海III～』。麻雀牌の絵柄を合わせて取り除いていくパズルゲーム

●ライトスタッフからスーパーCD-ROM²の新作タイトルが発表。『SWORD MASTER(仮称)』は面クリア型のシミュレーションRPGだ。最大24ユニットを操作し、魔物の軍団と戦う。戦闘には通常攻撃の



⬆こーんな可愛い12人の干支ギャルがキミに微笑みかけてくれるぞ／

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた

- ■…Huカード
- ◘…Huカード／PC・SG両対応
- ●…CD-ROM²
- ○…スーパーCD-ROM²専用
- ◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
- ㊍…媒体未定
- ★…メーカー名／予定価格（税別）

12月以降～ DECEMBER～

12月	○井上麻美（仮称） ★ハドソン／5800円
12月	○イメージファイトII ★アイレム／未定
12月	◐ココロン ★シュールド・ウェーブ／未定
12月	◐サークI・II ★日本テレネット／未定
12月	●上海III ドラゴンズ アイ ★アスク講談社／未定
12月	○スーパーシュヴァルツシルト2 ★工画堂スタジオ／7800円
12月	○スーパーダライアスII ★NECアベニュー／未定
12月	○ゼロヨンチャンプII ★メディアリング／未定
12月	○超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング ★日本コンピュータシステム／未定
12月	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ★ハドソン／7200円
12月	■21エモン めざせ／ホテル王 ★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
12月	■ボンバーマン'93 ★ハドソン／6500円
12月	○モトローダーMC ★日本コンピュータシステム／未定
12月	■桃太郎伝説外伝 第1集 ★ハドソン／6500円
年末	○ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 ★ナグザット／未定
年末	○ネクスザール ★ナグザット／未定
年末	■PC原人シリーズ PC電人 ★ハドソン／6500円

発売日未定

○A列車で行こうIII ★アートディンク／未定
●太閤記 ★アスク講談社／8500円
○ホーリーナイト ★アスミック／未定
○アルガノス ★インテック／未定
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
○ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
◐スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／6800円
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス／未定
■JP LEAGUE（仮称） ★クリーム／未定
○三國志III ★光栄／未定
○信長の野望 武将風雲録 ★光栄／未定
●パチ夫くん幻の伝説2（仮称）
★ココナッツジャパン／未定
○インペリアル・フォース ★システムソフト／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド
★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー／未定
◐幻蒼大陸オーレリア ★タイトー／未定
○50TH ★テイチク／未定
■OFF THE WALL ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
○双截龍II（仮称） ★ナグザット／未定
○魔物ハンター妖子 遠き呼び声
★日本コンピュータシステム／未定
○眠れぬ夜の小さなお話
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○フラッシュエンジェルス
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
■ホッパーキャット（仮称）
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ 風の物語
★日本ファルコム／未定
■RPC原人 ★ハドソン／未定
○イースIV ★ハドソン／未定
○ウインズ・オブ・サンダー ★ハドソン／未定
○ダンジョン・エクスプローラー2
★ハドソン／未定
○天外魔境III（仮称） ★ハドソン／未定
■パワーテニス ★ハドソン／未定
○ふしぎの海のナディア ★ハドソン／未定
■ロードランナーII ★ハドソン／未定
○おたくの星座 The Best Version（仮称）
★パック・イン・ビデオ／未定
○GODS ★ピーシーエム・コンプリート／未定
●巨大アリの恐怖
IT CAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業／未定
○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業／未定
○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン／未定
■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
○ラプラスの魔 ★ヒューマン／未定
○ラストハルマゲドンII ★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁（仮称） ★ホームデータ／未定
○フレイ ★マイクロキャビン／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
○フィーンドハンター ★ライトスタッフ／未定
○SWORD MASTER（仮称）
★ライトスタッフ／未定
○トップをねらえ／ GunBuster VOL.2（仮称）
★リバーヒルソフト／未定
○ブライII 闇皇帝の逆襲 ★リバーヒルソフト／未定
○スタートリング・オデッセイ ★レイ・フォース／未定

他に魔法、召還魔法が使用できる。各種イベントにはビジュアルシーンが盛り込まれる予定だ。
●最後に再販の情報が2つ。ハドソン「ロードス島戦記」は9月18日で価格7200円（税別）。NECアベニュー「ドラゴンナイトII」は9月30日、価格7400円（税別）。どちらも売り切れ店続出の人気ソフトだけに、発売日に買えなかった人は今度こそ逃さずにお店へダッシュしよう！



↑「信長の野望 武将風雲録」のPCエンジン版画面写真を初公開！

次号予告

maker land 『モンスターメーカー』『銀河お嬢様伝説ユナ』『ファイプロ3』の3大続報に加えて、話題の超新作タイトルを徹底大公開！ もちろん“噂”の㊙タイトルの発表もあるのだ!!

特別付録 開けてビックリ、秋の夜長も絶対満足のスペシャル付録だ。ライバル誌との関係もあったりして、今回はあえて中身は㊙なのだ!!

PC Engine FAN 11月号9月30日発売

今世紀最大の頭脳戦略

頭脳が走る、熱走サーキット。
目指せコンストラクターズチャンピオン!

LASER LS001-JORD

ENGINE
Type : Jord HB
NO.of cyclinders :V8(72")
Capacity : 3494cc
Compression ratio : 12 : 1
Maximum power :73

TRANSMISSION
Gearbox : Laser
Driveshafts : L
Clutch : AB

CHASSIS
Front suspention : pushurod
Raer suspention : pushurod
Suspention dampers :Kone
Wheel diameter : front :13in . rear :13in.
front : 12.5in. rear : 16.3in.

F1チームシミュレーション
PROJECT F



1992.9/11
発売
価格6,980円（税別）

© TELENET JAPAN 1992

レーザーソフト
〒170　東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル TEL.03-5394-5575

PC Engine FAN
1992年 OCTOBER 10月号
平成4年10月1日発行 第5巻第10号(通巻47号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)
特別定価490円(本体476円)

T1013655100499
雑誌 13655-10
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan